

# **AGR - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos**

## **RESUMEN MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO**

**CURSO ACADÉMICO  
2022-23**

## 1. Notas de Corte

### 1.1 Notas de corte oficial (reparto UCM)

#### MADRID

<b>CONVOCATORIA.</b>	<b>2022-23</b>
JUN.	10.55
<b><i>MADRID. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.</i></b>	

#### MÓSTOLES

<b>CONVOCATORIA.</b>	<b>2022-23</b>
JUN.	10.53
<b><i>MÓSTOLES. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.</i></b>	

## 2. Perfil de Ingreso

### MADRID

MÉTRICA	2022-23
a. OFERTA	45
b. DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	574
c. NOTA MEDIA DE ACCESO (SELECTIVIDAD/PAU)	10.79
d. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	43
e. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (1ª OPCIÓN)	25
f. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	42
f'. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO PARCIAL	1
h. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	37
i. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO QUE ANULARON	6
j. % ESTUDIANTES QUE ANULARON	13.95%
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	30
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	13
m. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	13
n. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	3
o. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	69.77%
p. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	30.23%
q. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	32.5%
r. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	6.98%
s. TASA DE COBERTURA SIN TRASLADOS (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES NI PROCEDENTES DE TRASLADO)	82.22%
s'. TASA DE COBERTURA GLOBAL (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	82.22%
t. % ESTUDIANTES EN 1ª OPCIÓN SOBRE EL TOTAL DE MATRICULADOS	58.14%

#### *MADRID. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.*

### MÓSTOLES

MÉTRICA	2022-23
a. OFERTA	50
b. DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	625
c. NOTA MEDIA DE ACCESO (SELECTIVIDAD/PAU)	10.78
d. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	59

MÉTRICA	2022-23
d'. ESTUDIANTES MATRICULADOS VIA TRASLADO	4
d''. ESTUDIANTES MATRICULADOS VIA TRASLADO QUE ANULARON	1
e. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (1ª OPCION)	34
f. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	58
f'. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO PARCIAL	1
h. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	47
i. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO QUE ANULARON	12
j. % ESTUDIANTES QUE ANULARON	20.34%
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	39
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	20
m. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	14
n. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	1
o. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	66.1%
p. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	33.9%
q. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	24.14%
r. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	1.69%
s. TASA DE COBERTURA SIN TRASLADOS (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES NI PROCEDENTES DE TRASLADO)	94%
s'. TASA DE COBERTURA GLOBAL (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	98%
t. % ESTUDIANTES EN 1ª OPCIÓN SOBRE EL TOTAL DE MATRICULADOS	57.63%

***MÓSTOLES. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.***

### 3. Resultados por Asignatura - Curso 2022-23

#### MADRID

#### Curso 1º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
DISEÑO DIGITAL 2D	OBL.	35	35	0	97.14%	34	1	0	97.14%	100%	97.14%	2.86 %	2.86 %	60%	34.29%
DISEÑO DIGITAL 3D	OBL.	38	37	1	81.08%	31	7	0	81.58%	100%	81.58%	18.42%	10.53%	55.26%	15.79%
ESTRUCTURAS DE DATOS	OBL.	45	38	7	57.89%	28	12	5	62.22%	88.89%	70%	30%	50%	17.5%	2.5%
FISICA PARA VIDEOJUEGOS	F.B.	44	36	8	88.89%	39	5	0	88.64%	100%	88.64%	11.36%	18.18%	56.82%	13.64%
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	OBL.	35	35	0	85.71%	30	5	0	85.71%	100%	85.71%	14.29%	20%	62.86%	2.86%
MATEMÁTICA DISCRETA	F.B.	36	36	0	100%	36	0	0	100%	100%	100%	0%	25%	63.89%	11.11%
MODELADO GEOMÉTRICO	F.B.	42	36	6	61.11%	26	16	0	61.9%	100%	61.9%	38.1%	26.19%	33.33%	2.38%
MULTIMEDIA	OBL.	33	33	0	100%	33	0	0	100%	100%	100%	0%	9.09%	87.88%	3.03%
NARRACION, GUIÓN Y STORYBOARD	F.B.	36	36	0	61.11%	22	13	1	61.11%	97.22%	62.86%	37.14%	2.86%	57.14%	2.86%
PRINCIPIOS JURÍDICOS BÁSICOS: DEONTOLOGÍA	F.B.	33	33	0	96.97%	32	1	0	96.97%	100%	96.97%	3.03%	45.45%	51.52%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	N O-SUP.	NO-PR ES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
IA PROFESIONAL E IGUALDAD															
PROGRAMA VISUAL	F.B.	40	36	4	80.56%	32	8	0	80%	100%	80%	20%	40%	37.5 %	2.5%

**MADRID. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso 1º.**

### Curso 2º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	N O-SUP.	NO-PR ES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ARQUITECTURAS GRAFICAS	OBL.	44	34	10	91.18%	40	4	0	90.91%	100%	90.91%	9.09 %	22.7 3%	50%	18.1 8%
BASE DE DATOS	OBL.	35	32	3	81.25%	29	6	0	82.86%	100%	82.86%	17.1 4%	57.1 4%	25.7 1%	0%
DIBUJO ARTISTICO	OBL.	35	35	0	100%	35	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	85.7 1%	14.2 9%
EMPRESA Y VIDEOJUEGOS	F.B.	34	34	0	94.12%	32	2	0	94.12%	100%	94.12%	5.88 %	26.4 7%	64.7 1%	2.94 %
ESTADISTICA	F.B.	32	32	0	96.88%	31	0	1	96.88%	96.88%	100%	0%	3.23 %	41.9 4%	54.8 4%
FUNDAMENTOS DE TECNOLOGIA DE VIDEOJUEGOS	OBL.	39	39	0	94.87%	37	1	1	94.87%	97.44%	97.37%	2.63 %	2.63 %	76.3 2%	18.4 2%
IDIOMA MODERNO	F.B.	24	21	3	90.48%	21	0	3	87.5%	87.5%	100%	0%	4.76 %	38.1 %	57.1 4%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
INFORMATICA GRAFICA	OBL.	52	35	17	74.29%	40	11	1	76.92%	98.08%	78.43%	21.57%	50.98%	19.61%	7.84%
INTRODUCCION A LOS METODOS MATEMATICOS Y NUMERICOS	F.B.	35	32	3	90.62%	32	3	0	91.43%	100%	91.43%	8.57%	37.14%	51.43%	2.86%
PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	OBL.	39	38	1	97.37%	38	0	1	97.44%	97.44%	100%	0%	52.63%	44.74%	2.63%
PROGRAMACION AVANZADA	OBL.	48	35	13	68.57%	35	13	0	72.92%	100%	72.92%	27.08%	22.92%	43.75%	6.25%

**MADRID. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso2º.**

**Curso 3º**

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ALGORITMOS PARA JUEGOS	OBL.	40	40	0	80%	32	4	4	80%	90%	88.89%	11.11%	16.67%	38.89%	33.33%
ANIMACION 3D	OPT.	28	28	0	78.57%	22	2	4	78.57%	85.71%	91.67%	8.33%	4.17%	66.67%	20.83%
DESARROLLO DE JUEGOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL	OBL.	39	36	3	80.56%	31	8	0	79.49%	100%	79.49%	20.51%	53.85%	25.64%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ENTORNOS MULTIJUGADOR	OBL.	43	39	4	48.72%	23	9	11	53.49%	74.42%	71.88%	28.12%	53.12%	9.38%	9.38%
GESTION DE DATOS EN MEDIOS DIGITALES	OBL.	41	39	2	82.05%	34	5	2	82.93%	95.12%	87.18%	12.82%	30.77%	56.41%	0%
INGENIERIA DE VIDEOJUEGOS	OBL.	40	35	5	94.29%	35	5	0	87.5%	100%	87.5%	12.5%	57.5%	30%	0%
INTERACCION PERSONA-MAQUINA Y USABILIDAD	OBL.	44	39	5	94.87%	42	2	0	95.45%	100%	95.45%	4.55%	50%	45.45%	0%
JUEGOS EN RED	OBL.	36	35	1	97.14%	35	1	0	97.22%	100%	97.22%	2.78%	25%	72.22%	0%
LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS	OBL.	38	38	0	100%	38	0	0	100%	100%	100%	0%	52.63%	44.74%	2.63%
PERSONAJES Y ESCENARIOS	OBL.	38	38	0	97.37%	37	1	0	97.37%	100%	97.37%	2.63%	10.53%	57.89%	28.95%
PROCESADOS GRAFICOS AVANZADOS	OBL.	47	34	13	47.06%	24	19	4	51.06%	91.49%	55.81%	44.19%	25.58%	30.23%	0%
REALIDAD VIRTUAL	OPT.	14	13	1	84.62%	12	1	1	85.71%	92.86%	92.31%	7.69%	0%	92.31%	0%



ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
SONIDO Y MUSICA PARA VIDEOJUEGOS	OBL.	41	41	0	100%	41	0	0	100%	100%	100%	0%	19.5 1%	73.1 7%	7.32 %

**MADRID. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso 3º.**

#### Curso 4º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES	OBL.	29	28	1	100%	28	0	1	96.55%	96.55%	100%	0%	17.8 6%	60.7 1%	17.8 6%
DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MOVILES	OPT.	29	25	4	100%	29	0	0	100%	100%	100%	0%	37.9 3%	58.6 2%	3.45 %
DISEÑO VISUAL Y ARTE FINAL	OBL.	29	28	1	100%	28	1	0	96.55%	100%	96.55%	3.45 %	13.7 9%	37.9 3%	44.8 3%
GESTION Y DIRECCION DE PROYECTOS	OPT.	24	24	0	100%	24	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	87.5 %	8.33 %
JUEGOS PARA WEB Y REDES SOCIALES	OPT.	25	25	0	96%	24	1	0	96%	100%	96%	4%	0%	36%	60%
PRACTICAS EXTERNAS	OBL.	27	27	0	70.37%	19	0	8	70.37%	70.37%	100%	0%	0%	26.3 2%	73.6 8%
RECONOCIMIENTO	OBL.	27	27	0	62.96%	17	0	10	62.96%	62.96%	100%	0%	5.88 %	88.2 4%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ACADEMICO DE CREDITOS															
TRABAJO FIN DE GRADO	OBL.	67	67	0	44.78%	30	0	37	44.78%	44.78%	100%	0%	0%	23.3 3%	76.6 7%

**MADRID. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso4º.**

## MÓSTOLES

### Curso 1º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
DISEÑO DIGITAL 2D	OBL.	48	48	0	91.67%	44	3	1	91.67%	97.92%	93.62%	6.38 %	0%	48.9 4%	44.6 8%
DISEÑO DIGITAL 3D	OBL.	49	48	1	81.25%	40	3	6	81.63%	87.76%	93.02%	6.98 %	9.3%	65.1 2%	18.6 %
ESTRUCTURAS DE DATOS	OBL.	70	43	27	32.56%	28	30	12	40%	82.86%	48.28%	51.7 2%	44.8 3%	3.45 %	0%
FISICA PARA VIDEOJUEGOS	F.B.	58	45	13	64.44%	35	20	3	60.34%	94.83%	63.64%	36.3 6%	54.5 5%	9.09 %	0%
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	OBL.	46	45	1	84.44%	39	5	2	84.78%	95.65%	88.64%	11.3 6%	25%	61.3 6%	2.27 %
MATEMÁTICA DISCRETA	F.B.	46	44	2	88.64%	41	4	1	89.13%	97.83%	91.11%	8.89 %	64.4 4%	22.2 2%	4.44 %
MODELADO GEOMETRICO	F.B.	67	45	22	26.67%	19	46	2	28.36%	97.01%	29.23%	70.7 7%	21.5 4%	7.69 %	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	N O-SUP.	NO-PR ES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
MULTIMEDIA	OBL.	44	44	0	88.64%	39	3	2	88.64%	95.45%	92.86%	7.14 %	0%	80.95%	11.9 %
NARRACION, GUION Y STORYBOARD	F.B.	45	45	0	88.89%	40	3	2	88.89%	95.56%	93.02%	6.98 %	48.84%	39.53%	4.65 %
PRINCIPIOS JURIDICOS BASICOS: DEONTOLOGIA PROFESIONAL E IGUALDAD	F.B.	41	41	0	85.37%	35	2	4	85.37%	90.24%	94.59%	5.41 %	27.03%	64.86%	2.7%
PROGRAMACION VISUAL	F.B.	49	43	6	72.09%	33	14	2	67.35%	95.92%	70.21%	29.79%	40.43%	21.28%	8.51 %

**MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso 1º.**

### Curso 2º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	N O-SUP.	NO-PR ES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ARQUITECTURAS GRAFICAS	OBL.	54	44	10	84.09%	46	8	0	85.19%	100%	85.19%	14.81%	24.07%	50%	11.11%
BASE DE DATOS	OBL.	50	48	2	87.5%	44	6	0	88%	100%	88%	12%	62%	26%	0%
DIBUJO ARTISTICO	OBL.	49	49	0	100%	49	0	0	100%	100%	100%	0%	12.24%	85.71%	2.04 %
EMPRESA Y VIDEOJUEGOS	F.B.	51	48	3	93.75%	47	4	0	92.16%	100%	92.16%	7.84 %	9.8%	78.43%	3.92 %

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ESTADISTICA	F.B.	51	46	5	95.65%	49	2	0	96.08%	100%	96.08%	3.92%	35.29%	50.98%	9.8%
FUNDAMENTOS DE TECNOLOGIA DE VIDEOJUEGOS	OBL.	51	48	3	95.83%	48	0	3	94.12%	94.12%	100%	0%	25%	75%	0%
IDIOMA MODERNO	F.B.	37	35	2	77.14%	28	3	6	75.68%	83.78%	90.32%	9.68%	19.35%	41.94%	29.03%
INFORMATICA GRAFICA	OBL.	65	47	18	85.11%	52	8	5	80%	92.31%	86.67%	13.33%	45%	36.67%	5%
INTRODUCCION A LOS METODOS MATEMATICOS Y NUMERICOS	F.B.	60	47	13	85.11%	47	11	2	78.33%	96.67%	81.03%	18.97%	55.17%	25.86%	0%
PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	OBL.	48	48	0	97.92%	47	0	1	97.92%	97.92%	100%	0%	2.13%	70.21%	27.66%
PROGRAMACION AVANZADA	OBL.	70	49	21	57.14%	41	28	1	58.57%	98.57%	59.42%	40.58%	28.99%	28.99%	1.45%

**MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso2º.**

Curso 3º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍC.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ALGORITMOS PARA JUEGOS	OBL.	50	31	19	38.71%	14	36	0	28%	100%	28%	72%	14%	8%	6%
ANIMACION 3D	OPT.	35	34	1	58.82%	21	1	13	60%	62.86%	95.45%	4.55%	18.1%	54.5%	22.7%
DESARROLLO DE JUEGOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL	OBL.	44	35	9	82.86%	34	10	0	77.27%	100%	77.27%	22.7%	47.7%	29.5%	0%
ENTORNOS MULTIJUGADOR	OBL.	55	38	17	50%	25	13	17	45.45%	69.09%	65.79%	34.2%	36.8%	28.9%	0%
GESTION DE DATOS EN MEDIOS DIGITALES	OBL.	38	36	2	86.11%	31	4	3	81.58%	92.11%	88.57%	11.4%	54.2%	34.2%	0%
INGENIERIA DE VIDEOJUEGOS	OBL.	43	40	3	85%	36	7	0	83.72%	100%	83.72%	16.2%	69.7%	13.9%	0%
INTERACCION PERSONA-MAQUINA Y USABILIDAD	OBL.	36	36	0	86.11%	31	5	0	86.11%	100%	86.11%	13.8%	63.8%	22.2%	0%
JUEGOS EN RED	OBL.	42	36	6	61.11%	28	14	0	66.67%	100%	66.67%	33.3%	38.1%	19.0%	9.52%
LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS	OBL.	35	34	1	100%	35	0	0	100%	100%	100%	0%	40%	51.4%	8.57%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
PERSONAJES Y ESCENARIOS	OBL.	32	32	0	96.88%	31	1	0	96.88%	100%	96.88%	3.12 %	3.12 %	56.2 5%	37.5 %
PROCESADOS GRAFICOS AVANZADOS	OBL.	57	39	18	46.15%	34	13	10	59.65%	82.46%	72.34%	27.6 6%	42.5 5%	29.7 9%	0%
REALIDAD VIRTUAL	OPT.	13	11	2	72.73%	8	3	2	61.54%	84.62%	72.73%	27.2 7%	0%	72.7 3%	0%
SONIDO Y MUSICA PARA VIDEOJUEGOS	OBL.	32	32	0	96.88%	31	1	0	96.88%	100%	96.88%	3.12 %	9.38 %	71.8 8%	15.6 2%

**MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso 3º.**

#### Curso 4º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES	OBL.	44	42	2	90.48%	40	3	1	90.91%	97.73%	93.02%	6.98 %	4.65 %	69.7 7%	18.6 %
DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MOVILES	OPT.	38	36	2	100%	37	0	1	97.37%	97.37%	100%	0%	10.8 1%	72.9 7%	16.2 2%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACIÓN	SUPERACIÓN	SS	AP	NT	SB
DISEÑO VISUAL Y ARTE FINAL	OBL.	40	39	1	100%	40	0	0	100%	100%	100%	0%	37.5 %	55%	7.5%
GESTION Y DIRECCION DE PROYECTOS	OPT.	35	35	0	100%	35	0	0	100%	100%	100%	0%	31.4 3%	65.7 1%	2.86 %
JUEGOS PARA WEB Y REDES SOCIALES	OPT.	41	41	0	100%	41	0	0	100%	100%	100%	0%	2.44 %	39.0 2%	58.5 4%
PRACTICAS EXTERNAS	OBL.	48	48	0	72.92%	35	0	13	72.92%	72.92%	100%	0%	0%	14.2 9%	85.7 1%
RECONOCIMIENTO ACADEMICO DE CREDITOS	OBL.	43	43	0	81.4%	35	0	8	81.4%	81.4%	100%	0%	8.57 %	77.1 4%	0%
TRABAJO FIN DE GRADO	OBL.	88	88	0	35.23%	31	0	57	35.23%	35.23%	100%	0%	3.23 %	48.3 9%	48.3 9%

**MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso4º.**

- **Nota:** En las asignaturas "RECONOCIMIENTO ACADÉMICO DE CRÉDITOS" y "PRÁCTICAS EXTERNAS" es posible que la distribución en porcentajes de las notas que implican superación (AP, NT, SB) no sume 100% en algunos casos. Esto se debe a que existen situaciones de superación de esas asignatura que no tienen asociada calificación en el momento de generación del informe.

## 4. Profesorado

### MADRID

CATEGORÍA	2022-23
Catedrático/a de Universidad	1.89%
Titular de Universidad	9.43%
Titular Escuela Universitaria	1.89%
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	24.53%
Profesor/a Ayudante Doctor/a	3.77%
Profesor/a Visitante	26.42%
Profesor/a Asociado/a	20.75%
Investigador	11.32%
TOTAL	100%

***MADRID. Composición porcentual del profesorado por tipo de contrato. Evolución.***

CATEGORÍA	2022-23
Catedrático/a de Universidad	1
Titular de Universidad	5
Titular Escuela Universitaria	1
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	13
Profesor/a Ayudante Doctor/a	2
Profesor/a Visitante	14
Profesor/a Asociado/a	11
Investigador	6
TOTAL	53

***MADRID. Nº de profesores por tipo de contrato. Evolución.***

INDICADOR	2022-23
% DOCTORES	58.5%
Nº DOCTORES	31
Nº TIEMPO COMPLETO	41



INDICADOR	2022-23
Nº TIEMPO PARCIAL	12
QUINQUENIOS	49
SEXENIOS	30
TRAMOS DOCENTIA	44

***MADRID. Otros indicadores. Evolución.***

## MÓSTOLES

CATEGORÍA	2022-23
Catedrático/a de Universidad	5%
Titular de Universidad	21.67%
Titular Escuela Universitaria	1.67%
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	18.33%
Profesor/a Ayudante Doctor/a	10%
Profesor/a Visitante	21.67%
Profesor/a Asociado/a	11.67%
Investigador	10%
TOTAL	100%

***MÓSTOLES. Composición porcentual del profesorado por tipo de contrato. Evolución.***

CATEGORÍA	2022-23
Catedrático/a de Universidad	3
Titular de Universidad	13
Titular Escuela Universitaria	1
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	11
Profesor/a Ayudante Doctor/a	6
Profesor/a Visitante	13
Profesor/a Asociado/a	7
Investigador	6
TOTAL	60

***MÓSTOLES. Nº de profesores por tipo de contrato. Evolución.***

<b>INDICADOR</b>	<b>2022-23</b>
% DOCTORES	71.7%
Nº DOCTORES	43
Nº TIEMPO COMPLETO	50
Nº TIEMPO PARCIAL	10
QUINQUENIOS	83
SEXENIOS	51
TRAMOS DOCENTIA	81

***MÓSTOLES. Otros indicadores. Evolución.***