

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL

RESUMEN DE LAS ACCIONES DE MEJORA 20180-2019

A partir de las sugerencias recibidas de los alumnos directamente a través del responsable del Máster y una vez analizado, el informe anual de resultados 2018-19, la Comisión de Calidad de este título, propone las siguientes mejoras para su implantación en el curso 2019-20:

PROPUESTAS

ACCIONES DE MEJORA	OBJETIVO DE MEJORA	INDICADOR DE SEGUIMIENTO	RESPONSABLE DEL SEGUIMIENTO
Guías docentes accesibles desde las asignaturas del aula virtual desde el inicio	Que los alumnos dispongan lo antes posible de acceso a las guías docentes. El límite de tiempo en el periodo de matriculación.	Cumplimiento de la fecha de publicación de las guías	Director del máster
Criterios claros de evaluación, comunicados al inicio de la asignatura	Ajustarse los criterios claramente definidos en la guía docente	Seguimiento de la guía docente	Director del máster y cada profesor de cada asignatura
Unificar el uso de los canales de comunicación: Foro para mensajes colectivos, mail para mensajes individualizados. Los alumnos sugieren el uso del mail corporativo, no el del aula virtual	Utilización de las herramientas de comunicación más adecuadas en cada caso	Análisis de su uso a través de Aula Virtual	El profesor de cada asignatura
Continuar con el recordatorio a los profesores de los TFMs que tienen asignados para hacer un seguimiento más cercano.	Reducir el tiempo medio de finalización de los estudios.	Número de TFMs defendidos	Director del máster
Aumentar el contenido en TJ. Los alumnos sugieren incorporar contenido de IA	Modificación de plan de estudios	Nuevo plan de estudios y sus implementación en el curso 20-21	Director del máster
Continuar con la eliminación de los exámenes en algunas asignaturas.	Eliminar exámenes de las asignaturas indicadas, en favor de trabajos.	Indicadores de las 3 asignaturas y calidad de los trabajos presentados en comparación a cursos anteriores	Profesores de las 3 asignaturas

SEGUIMIENTO Y CONTROL

ACCIONES DE MEJORA	OBJETIVO DE MEJORA	RESPONSABLE DEL SEGUIMIENTO	SEGUIMIENTO / CUMPLIMIENTO
El Coordinador fijará dos fechas de defensa proponiendo un tribunal. Se seguirá permitiendo que los tutores propongan tribunales no colectivos para sus alumnos.	Descargar a los tutores de la responsabilidad de buscar un tribunal que se ajuste a los requisitos de la normativa.	Director del Máster	Ningún tutor de TFM se ha acogido a estas fechas establecidas.
Se fomentarán los TFM grupales. Especialmente si dicho TFM consiste en la elaboración de un videojuego.	Reducir el tiempo medio de finalización de los estudios.	Director del Máster	Se defendió un TFM realizado por 2 alumnos con gran éxito. No obstante la comisión de verificación de la titulación recomendó eliminar los TFM grupales, con lo que ya no pueden leerse.
Se dará la posibilidad de que los alumnos continúen su proyecto de TJ como TFM, si este se realiza en grupos de 3.	El trabajo grupal es un objetivo que se debe fomentar en la asignatura de TJ. Reuniones con Electronic Arts confirman la importancia que da la industria a este tipo de formación.	Profesores de Tecnología de Juegos	Se defendió un TFM realizado por 2 alumnos con gran éxito. No obstante la comisión de verificación de la titulación recomendó eliminar los TFM grupales, con lo que ya no pueden leerse.
El coordinador anunciará los TFM que tienen asignados los profesores del Máster dos veces al año para fomentar que no se pierda la relación de los tutores con sus alumnos.	Reducir el tiempo medio de finalización de los estudios.	Director del Máster	Se ha realizado la labor de información, pero no ha tenido un efecto sobre el número de TFM leídos.
Se intentará incorporar un profesor de prácticas que profundice en UNITY3D en Tecnología de Juegos.	Simplificar el desarrollo de proyecto realizado en esta asignatura.	Director del Máster	Se realizó la asignación del profesor, pero por una baja de última hora de un profesor en otra asignatura, tuvo que descartarse esta acción y encargarse al profesor de cubrir dicha baja.
Como experimento piloto, se reducirán las evaluaciones por medio de pruebas escritas en las asignaturas en favor de las prácticas en: G3D, RA, PGATR.	Reducir la carga de trabajo del alumnado, mejorar los indicadores de estas asignaturas, sin que las competencias adquiridas por los alumnos se vean reducidas. Comprobar si la medida es efectiva de cara a implantarla en el resto de las asignaturas.	Profesores de las 3 asignaturas	Como prueba piloto se implementó en la asignatura G3D. Los resultados han sido excelentes, de manera que ha aumentado la cantidad de pruebas/trabajos opcionales realizadas y la calidad de las mismas. Como consecuencia, hay una mejora global en el portfolio de los alumnos.