



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de
Calidad y Estrategia

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
MÁSTERES PRESENCIALES
2022 / 2023**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD
VIRTUAL (Cód. 6343)**

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (CÓD. 6343)

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 MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL distribuidos en las siguientes fichas:

PA.M	PERFIL DE LOS ALUMNOS DE MÁSTER (PRESENCIAL)
VD.M	VALORACIÓN DOCENTE MÁSTER (PRESENCIAL)
SM.A	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER
SM.E	SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL MÁSTER
IL.M	INSERCIÓN LABORAL MÁSTER
PE.AM	PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS (ALUMNOS DE MÁSTER)
PE.TM	PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO (ALUMNOS DE MÁSTER)
PE.EM	PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES (ALUMNOS DE MÁSTER)
SM.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL MÁSTER (PRESENCIAL)
S.TFM	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE MÁSTER
ST.TFM	SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER
SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad y Estrategia en colaboración con el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2022 / 2023 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

- Satisfacción de los Estudiantes con el Máster (Presencial)
- Valoración Docente. Másteres Presenciales
- Inserción Laboral. Máster
- Satisfacción del Estudiante de Máster en Prácticas para la Evaluación de las Prácticas Externas
- Satisfacción del Tutor Externo para la Evaluación de las Prácticas Externas de Máster
- Satisfacción de los Empleadores para la Evaluación de las Prácticas Externas de Máster
- Satisfacción del Profesorado con el Máster (Presencial)
- Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo Fin de Máster
- Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Máster
- Satisfacción del Personal de Administración y Servicios con la Universidad

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

PA.M		PERFIL DE LOS ALUMNOS DE MÁSTER (PRESENCIAL)
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el curso académico 2022/23 en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC	
Tamaño Población objetivo	23 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	56,5%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Máster Presencial - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Mayo - Septiembre 2023	
RESULTADOS		
PA.M.1		Perfil socioeconómico
PA.M.1 - 1	Edad media de los alumnos de máster (años)	24,38
PA.M.1 - 2	Porcentaje de hombres	84,6%
PA.M.1 - 3	Porcentaje de mujeres	15,4%
PA.M.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles	84,6%
PA.M.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros	15,4%
PA.M.1 - 6	Porcentaje de alumnos de máster que han solicitado beca	61,5%

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

VD.M VALORACIÓN DOCENTE MÁSTER (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos matriculados durante el curso académico 2022/23 en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	52,1%	
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente Titulaciones Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Diciembre 2022 - Febrero 2023 (primer semestre) / Mayo - Junio 2023 (segundo semestre)	
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)	
VD.M.5	Grado de implicación de los estudiantes	
VD.M.5 - 1	Porcentaje de estudiantes con una asistencia a clase superior al 25%	98,7%
VD.M.1	Resultados de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)	
VD.M.1 - 1	Se explica la guía docente	4,49
VD.M.1 - 2	Se informa sobre los criterios evaluación	4,44
VD.M.1 - 3	Se respetan los horarios	4,52
VD.M.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno	4,44
VD.M.1 - 5	Se aclaran las dudas	4,40
VD.M.1 - 6	Se explica con claridad	4,36
VD.M.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía	4,43
VD.M.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje	4,17
VD.M.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente	4,44
VD.M.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor	4,37
VD.M.2	Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)	
VD.M.2 - 1	Resultado de la valoración docente del Máster	4,40
VD.M.4	Porcentaje de profesores con valoración $\geq 3,5$	
VD.M.4 - 1	Porcentaje de profesores del Máster con valoración $\geq 3,5$	100,0%

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

SM.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el curso académico 2022/23 en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC	
Tamaño Población objetivo	23 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	56,5%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Máster Presencial - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Mayo - Septiembre 2023	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SM.A.1	Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SM.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios	3,62
SM.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	3,77
SM.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo	3,38
SM.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas	3,77
SM.A.1 - 5	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	3,69
SM.A.2	Satisfacción con los servicios disponibles	
SM.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus	4,33
SM.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro	4,22
SM.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles	4,28
SM.A.3	Satisfacción con los espacios de docencia y estudio	
SM.A.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas	3,92
SM.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas	3,69
SM.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática	4,15
SM.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática	4,38
SM.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios	3,89
SM.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios	4,25
SM.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca	4,69

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

SM.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SM.A.3	Satisfacción con los espacios de docencia y estudio	
SM.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos	4,20
SM.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio	4,15
SM.A.4	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos	
SM.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	3,85
SM.A.5	Satisfacción con Aula Virtual	
SM.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	4,00
SM.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	4,00
SM.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica	3,89
SM.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual	3,96
SM.A.6	Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad	
SM.A.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios	3,77
SM.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Máster	3,85
SM.A.6 - 3	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad	3,81
SM.A.7	Satisfacción con los procedimientos administrativos	
SM.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación	4,42
SM.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	4,22
SM.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	4,32
SM.A.8	Satisfacción con la atención recibida	
SM.A.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por la Dirección del Máster	4,17
SM.A.9	Satisfacción global	
SM.A.9 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster	3,85
SM.A.9 - 2	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	4,08
SM.A.9 - 3	Grado de satisfacción global con los recursos de la Universidad	4,15

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

SM.E		SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL MÁSTER	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2021/22 han egresado del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL		
Tamaño Población objetivo	2 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.		
Tasa de respuesta	100,0% sobre 2 individuos con los que es posible comunicar		
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Máster		
Recogida información	Telefónica		
Periodo de aplicación	Noviembre 2023		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
SM.E.1	Satisfacción con la organización de la enseñanza		
SM.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso		5,00
SM.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas		4,50
SM.E.2	Satisfacción global con la formación		
SM.E.2 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster		5,00

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

IL.M		INSERCIÓN LABORAL MÁSTER	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2021/22 han egresado del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL		
Tamaño Población objetivo	2 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.		
Tasa de respuesta	100,0% sobre 2 individuos con los que es posible comunicar		
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Máster		
Recogida información	Telefónica		
Periodo de aplicación	Noviembre 2023		
RESULTADOS			
IL.M.1		Situación laboral un año después de la finalización del Máster	
ILM.1 - 1	Tasa de actividad (Nº activos/población total) un año después de finalizar el Máster		100,0%
ILM.1 - 2	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después de finalizar el Máster		100,0%
ILM.1 - 3	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después de finalizar el Máster		0,0%
IL.M.2		Utilidad del máster para mejorar las condiciones laborales (encontrar empleo, mejoras económicas...) (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)	
ILM.2 - 1	Porcentaje de titulados activos que mejoran su situación laboral con el Máster		50,0%
ILM.2 - 2	Utilidad del Máster para mejorar las condiciones laborales (titulados empleados actualmente)		4,50
ILM.2 - 3	Utilidad del Máster para encontrar trabajo (titulados activos desempleados actualmente)		--

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

PE.AM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS (ALUMNOS DE MÁSTER)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Estudiantes del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2022 y el 31/08/2023
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	Sin prácticas externas curriculares. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Máster
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Septiembre 2022 - Agosto 2023
RESULTADOS	
PE.AM.1	Características de las prácticas
PE.AM.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta
PE.AM.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta
PE.AM.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada
PE.AM.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga
PE.AM.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga
PE.AM.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.AM.2	Inserción laboral
PE.AM.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas del Máster
PE.AM.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas del máster han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo
PE.AM.3	Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.AM.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas
PE.AM.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral
PE.AM.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

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

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

PE.TM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO (ALUMNOS DE MÁSTER)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/22 y el 31/08/2023
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	Sin prácticas externas curriculares. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas externas Máster - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Septiembre 2022 - Agosto 2023
RESULTADOS	
PE.TM.1	Características de las prácticas
PE.TM.1 - 1	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado corta
PE.TM.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta
PE.TM.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada
PE.TM.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga
PE.TM.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga
PE.TM.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.TM.2	Adaptación y competencias adquiridas (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)
PE.TM.2 - 1	Las prácticas han permitido al estudiante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales
PE.TM.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral
PE.TM.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas
PE.TM.3	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.TM.3 - 1	Grado de satisfacción del tutor externo con la información recibida

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

PE.TM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO (ALUMNOS DE MÁSTER)	
RESULTADOS	
PE.TM.3	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.TM.3 - 2	Grado de satisfacción del tutor externo con la gestión administrativa (trámites, documentación,...)
PE.TM.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el Tutor Académico en la Universidad
PE.TM.3 - 4	Grado de satisfacción del tutor externo con los sistemas de evaluación aplicados
PE.TM.3 - 5	Grado de satisfacción global del tutor externo con la gestión de las prácticas y responsables
PE.TM.4	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.TM.4 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

PE.EM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES (ALUMNOS DE MÁSTER)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2022 y el 31/08/2023
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	Sin prácticas externas curriculares. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas externas Máster - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Septiembre 2022 - Agosto 2023
RESULTADOS	
PE.EM.1	Capacidad de los estudiantes en relación a los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas a lo largo de sus estudios universitarios
PE.EM.1 - 1	Valoración de la capacidad para adquirir nuevos conocimientos
PE.EM.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada
PE.EM.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender
PE.EM.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo
PE.EM.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones
PE.EM.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas
PE.EM.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros
PE.EM.2	Preparación global de los estudiantes para desarrollar un trabajo
PE.EM.2 - 1	Valoración global de la preparación global de los estudiantes para desarrollar los trabajos asignados en la empresa del empleador
PE.EM.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)
PE.EM.3	Satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes
PE.EM.3 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

SM.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL MÁSTER (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores que en el curso académico 2022/23 imparten docencia en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC, con alumnos de nuevo ingreso en dicho curso	
Tamaño Población objetivo	22 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	40,9%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Máster	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Mayo - Septiembre 2023	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SM.PDI.1	Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SM.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios	4,22
SM.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	4,22
SM.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante	4,11
SM.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes	4,22
SM.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación	4,00
SM.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la Dirección del Máster	4,89
SM.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	4,67
SM.PDI.2	Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo	
SM.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Máster en la web de la Universidad	4,22
SM.PDI.2 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales	4,11
SM.PDI.3	Satisfacción global	
SM.PDI.3 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster	4,33

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

S.TFM SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE MÁSTER		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC que han solicitado la defensa del Trabajo Fin de Máster entre el 01/09/2022 y el 31/08/2023	
Tamaño Población objetivo	15 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	100,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo fin de Máster	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2022 - Octubre 2023	
RESULTADOS		
S.TFM.5 Dificultad para la presentación y defensa del TFM en un curso académico		
S.TFM.5 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFM en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura	26,7%
S.TFM.5 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados	54,5%
S.TFM.5 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes	9,1%
S.TFM.5 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por motivos laborales	18,2%
S.TFM.5 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por ampliación del periodo de prácticas extracurriculares	0,0%
S.TFM.5 - 6	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por cambio de tutor/-a	0,0%
S.TFM.5 - 7	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por una inadecuada planificación	0,0%
S.TFM.5 - 8	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por motivos personales	9,1%
S.TFM.5 - 9	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por otros motivos	9,1%
S.TFM.6 Distribución del retraso en la defensa del TFM por inserción laboral		
S.TFM.6 - 1	Porcentaje de alumnos que retrasan la presentación del TFM por motivos laborales que trabajan en el mismo campo profesional que el de los estudios cursados	100,0%
S.TFM.1 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
S.TFM.1 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFM en la página web de la URJC	3,87
S.TFM.1 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación del TFM	4,13

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

S.TFM SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE MÁSTER		
RESULTADOS		
S.TFM.1	Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
S.TFM.1 - 3	Grado de satisfacción con los trámites y documentación que hay que presentar	4,20
S.TFM.1 - 6	Grado de satisfacción con el sistema de selección de TFM y asignación de tutor/-a	4,60
S.TFM.1 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	4,07
S.TFM.1 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	4,15
S.TFM.2	Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
S.TFM.2 - 1	El tema elegido para el Trabajo Fin de Máster interesa a los alumnos	4,73
S.TFM.2 - 2	Es fácil encontrar un tema para el TFM afín a los intereses de los alumnos	4,53
S.TFM.2 - 3	El tema desarrollado en el TFM está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	4,53
S.TFM.2 - 4	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFM	4,27
S.TFM.2 - 5	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFM van a ser de utilidad en la vida profesional de los alumnos	4,73
S.TFM.3	Resultados de la valoración de la tutoría académica (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
S.TFM.3 - 1	El tutor/-a informa claramente sobre cómo preparar un Trabajo Fin de Máster	4,73
S.TFM.3 - 2	Disponibilidad del tutor/-a del TFM para atender a los estudiantes	4,73
S.TFM.3 - 3	El tutor/-a realiza un seguimiento adecuado en el proceso de diseño y elaboración del TFM	4,73
S.TFM.4	Satisfacción global	
S.TFM.4 - 1	Grado de satisfacción global con el Trabajo Fin de Máster	4,47

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

ST.TFM		SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Tutores que han calificado la asignatura de Trabajo Fin de Máster a alumnos matriculados en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC entre el 01/09/22 y 31/08/23		
Tamaño Población objetivo	14 individuos		
Marco	Base de Datos de Secretaría de la Universidad		
Método de selección	Censal		
Tasa de respuesta	50,0%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Máster		
Recogida información	En línea		
Periodo de aplicación	Septiembre 2022 - Agosto 2023		
RESULTADOS			
ST.TFM.1		Dificultad para la presentación y defensa del TFM en un curso académico	
ST.TFM.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFM en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura		85,7%
ST.TFM.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes		0,0%
ST.TFM.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados		0,0%
ST.TFM.1 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM porque el trabajo no alcanzaba los requisitos mínimos para ser presentado		14,3%
ST.TFM.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por otros motivos		0,0%
ST.TFM.2		Motivos por los que el TFM no cumple los requisitos mínimos para su defensa	
ST.TFM.2 - 1	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de habilidades y competencias suficientes del estudiante		0,0%
ST.TFM.2 - 2	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de dedicación del estudiante		100,0%
ST.TFM.2 - 3	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por una inadecuada planificación		0,0%
ST.TFM.2 - 4	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por otros motivos		0,0%
ST.TFM.3		Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
ST.TFM.3 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFM en la página web de la URJC		3,14

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

ST.TFM SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER		
RESULTADOS		
ST.TFM.3	Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
ST.TFM.3 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación de temas de trabajo para el TFM	3,86
ST.TFM.3 - 3	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación y defensa del TFM	4,14
ST.TFM.3 - 4	Grado de satisfacción con el procedimiento de asignación de tutores y trabajos	4,00
ST.TFM.3 - 5	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	3,57
ST.TFM.3 - 6	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,71
ST.TFM.4	Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
ST.TFM.4 - 1	El tema desarrollado en el TFM está directamente relacionada con los contenidos curriculares del máster	4,71
ST.TFM.4 - 2	Los estudiantes disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFM	4,57
ST.TFM.4 - 3	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFM van a ser de utilidad en la vida profesional de los titulados	4,71
ST.TFM.5	Grado de dedicación a la supervisión del TFM	
ST.TFM.5 - 1	Porcentaje de tutores que dedica menos de 10 horas a la atención directa al estudiante	0,0%
ST.TFM.5 - 2	Porcentaje de tutores que dedica entre 10 y 20 horas a la atención directa al estudiante	42,9%
ST.TFM.5 - 3	Porcentaje de tutores que dedica entre 20 y 40 horas a la atención directa al estudiante	42,9%
ST.TFM.5 - 4	Porcentaje de tutores que dedica más de 40 horas a la atención directa al estudiante	14,3%
ST.TFM.6	Satisfacción global	
ST.TFM.6 - 1	Porcentaje de tutores que eligen el reconocimiento académico por su labor en la dirección de TFM	57,1%
ST.TFM.6 - 2	Grado de satisfacción global con el reconocimiento académico de la asignatura Trabajo Fin de Máster	2,25
ST.TFM.6 - 3	Porcentaje de tutores que eligen la retribución económica por su labor en la dirección de TFM	42,9%
ST.TFM.6 - 4	Grado de satisfacción global con la retribución de la asignatura Trabajo fin de Máster	4,00
ST.TFM.6 - 5	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Máster	4,00

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

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 2022/23 prestan sus servicios en la URJC	
Tamaño Población objetivo	784 individuos	
Marco	Base de datos de Gerencia General	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	69,9%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Mayo - Julio 2023	
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	3,96
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales	4,15
SU.PAS.2	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC	
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,17
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	4,00
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	4,08
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,83
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas	3,68
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	4,01
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado	3,98
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	3,99

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

SU.PAS		SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD	
RESULTADOS		Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SU.PAS.6		Satisfacción global	
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad		3,93



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de
Calidad y Estrategia

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
MÁSTERES PRESENCIALES
2022 / 2023**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD
VIRTUAL (Cód. 6076)**

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (CÓD. 6076)

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 MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL distribuidos en las siguientes fichas:

PA.M	PERFIL DE LOS ALUMNOS DE MÁSTER (PRESENCIAL)
VD.M	VALORACIÓN DOCENTE MÁSTER (PRESENCIAL)
SM.A	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER
SM.E	SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL MÁSTER
IL.M	INSERCIÓN LABORAL MÁSTER
PE.AM	PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS (ALUMNOS DE MÁSTER)
PE.TM	PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO (ALUMNOS DE MÁSTER)
PE.EM	PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES (ALUMNOS DE MÁSTER)
SM.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL MÁSTER (PRESENCIAL)
S.TFM	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE MÁSTER
ST.TFM	SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER
SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad y Estrategia en colaboración con el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2022 / 2023 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

- Satisfacción de los Estudiantes con el Máster (Presencial)
- Valoración Docente. Másteres Presenciales
- Inserción Laboral. Máster
- Satisfacción del Estudiante de Máster en Prácticas para la Evaluación de las Prácticas Externas
- Satisfacción del Tutor Externo para la Evaluación de las Prácticas Externas de Máster
- Satisfacción de los Empleadores para la Evaluación de las Prácticas Externas de Máster
- Satisfacción del Profesorado con el Máster (Presencial)
- Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo Fin de Máster
- Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Máster
- Satisfacción del Personal de Administración y Servicios con la Universidad

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

PA.M PERFIL DE LOS ALUMNOS DE MÁSTER (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el curso académico 2022/23 en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 6343 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Máster Presencial - Alumnos
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Mayo - Septiembre 2023
RESULTADOS	
PA.M.1	Perfil socioeconómico
PA.M.1 - 1	Edad media de los alumnos de máster (años)
PA.M.1 - 2	Porcentaje de hombres
PA.M.1 - 3	Porcentaje de mujeres
PA.M.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles
PA.M.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros
PA.M.1 - 6	Porcentaje de alumnos de máster que han solicitado beca

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

VD.M VALORACIÓN DOCENTE MÁSTER (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos matriculados durante el curso académico 2022/23 en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente Titulaciones Presenciales
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Diciembre 2022 - Febrero 2023 (primer semestre) / Mayo - Junio 2023 (segundo semestre)
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)
VD.M.5	Grado de implicación de los estudiantes
VD.M.5 - 1	Porcentaje de estudiantes con una asistencia a clase superior al 25%
VD.M.1	Resultados de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)
VD.M.1 - 1	Se explica la guía docente
VD.M.1 - 2	Se informa sobre los criterios evaluación
VD.M.1 - 3	Se respetan los horarios
VD.M.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno
VD.M.1 - 5	Se aclaran las dudas
VD.M.1 - 6	Se explica con claridad
VD.M.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía
VD.M.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje
VD.M.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente
VD.M.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor
VD.M.2	Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)
VD.M.2 - 1	Resultado de la valoración docente del Máster
VD.M.4	Porcentaje de profesores con valoración $\geq 3,5$
VD.M.4 - 1	Porcentaje de profesores del Máster con valoración $\geq 3,5$

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

SM.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el curso académico 2022/23 en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 6343 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Máster Presencial - Alumnos
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Mayo - Septiembre 2023
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
SM.A.1 Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SM.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios
SM.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación
SM.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo
SM.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas
SM.A.1 - 5	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza
SM.A.2 Satisfacción con los servicios disponibles	
SM.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus
SM.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro
SM.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles
SM.A.3 Satisfacción con los espacios de docencia y estudio	
SM.A.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas
SM.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas
SM.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática
SM.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática
SM.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios
SM.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios
SM.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

SM.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
SM.A.3	Satisfacción con los espacios de docencia y estudio
SM.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos
SM.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio
SM.A.4	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos
SM.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios
SM.A.5	Satisfacción con Aula Virtual
SM.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma
SM.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma
SM.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica
SM.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual
SM.A.6	Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad
SM.A.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios
SM.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Máster
SM.A.6 - 3	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad
SM.A.7	Satisfacción con los procedimientos administrativos
SM.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación
SM.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones
SM.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos
SM.A.8	Satisfacción con la atención recibida
SM.A.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por la Dirección del Máster
SM.A.9	Satisfacción global
SM.A.9 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster
SM.A.9 - 2	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad
SM.A.9 - 3	Grado de satisfacción global con los recursos de la Universidad

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

SM.E		SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL MÁSTER	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2021/22 han egresado del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL		
Tamaño Población objetivo	7 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.		
Tasa de respuesta	100,0% sobre 6 individuos con los que es posible comunicar		
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Máster		
Recogida información	Telefónica		
Periodo de aplicación	Noviembre 2023		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
SM.E.1	Satisfacción con la organización de la enseñanza		
SM.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso		4,17
SM.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas		4,00
SM.E.2	Satisfacción global con la formación		
SM.E.2 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster		4,33

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

IL.M		INSERCIÓN LABORAL MÁSTER	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2021/22 han egresado del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL		
Tamaño Población objetivo	7 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.		
Tasa de respuesta	100,0% sobre 6 individuos con los que es posible comunicar		
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Máster		
Recogida información	Telefónica		
Periodo de aplicación	Noviembre 2023		
RESULTADOS			
IL.M.1		Situación laboral un año después de la finalización del Máster	
ILM.1 - 1	Tasa de actividad (Nº activos/población total) un año después de finalizar el Máster		100,0%
ILM.1 - 2	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después de finalizar el Máster		83,3%
ILM.1 - 3	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después de finalizar el Máster		16,7%
IL.M.2		Utilidad del máster para mejorar las condiciones laborales (encontrar empleo, mejoras económicas...) (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)	
ILM.2 - 1	Porcentaje de titulados activos que mejoran su situación laboral con el Máster		66,7%
ILM.2 - 2	Utilidad del Máster para mejorar las condiciones laborales (titulados empleados actualmente)		3,40
ILM.2 - 3	Utilidad del Máster para encontrar trabajo (titulados activos desempleados actualmente)		5,00

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

PE.AM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS (ALUMNOS DE MÁSTER)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Estudiantes del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2022 y el 31/08/2023
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 6343 (TIULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Máster
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Septiembre 2022 - Agosto 2023
RESULTADOS	
PE.AM.1	Características de las prácticas
PE.AM.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta
PE.AM.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta
PE.AM.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada
PE.AM.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga
PE.AM.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga
PE.AM.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.AM.2	Inserción laboral
PE.AM.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas del Máster
PE.AM.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas del máster han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo
PE.AM.3	Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.AM.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas
PE.AM.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral
PE.AM.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

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

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

PE.TM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO (ALUMNOS DE MÁSTER)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/22 y el 31/08/2023
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 6343 (TIULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas externas Máster - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Septiembre 2022 - Agosto 2023
RESULTADOS	
PE.TM.1	Características de las prácticas
PE.TM.1 - 1	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado corta
PE.TM.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta
PE.TM.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada
PE.TM.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga
PE.TM.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga
PE.TM.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.TM.2	Adaptación y competencias adquiridas (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)
PE.TM.2 - 1	Las prácticas han permitido al estudiante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales
PE.TM.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral
PE.TM.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas
PE.TM.3	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.TM.3 - 1	Grado de satisfacción del tutor externo con la información recibida

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

PE.TM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO (ALUMNOS DE MÁSTER)	
RESULTADOS	
PE.TM.3	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.TM.3 - 2	Grado de satisfacción del tutor externo con la gestión administrativa (trámites, documentación,...)
PE.TM.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el Tutor Académico en la Universidad
PE.TM.3 - 4	Grado de satisfacción del tutor externo con los sistemas de evaluación aplicados
PE.TM.3 - 5	Grado de satisfacción global del tutor externo con la gestión de las prácticas y responsables
PE.TM.4	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.TM.4 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

PE.EM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES (ALUMNOS DE MÁSTER)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2022 y el 31/08/2023
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 6343 (TIULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas externas Máster - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Septiembre 2022 - Agosto 2023
RESULTADOS	
PE.EM.1	Capacidad de los estudiantes en relación a los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas a lo largo de sus estudios universitarios
PE.EM.1 - 1	Valoración de la capacidad para adquirir nuevos conocimientos
PE.EM.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada
PE.EM.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender
PE.EM.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo
PE.EM.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones
PE.EM.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas
PE.EM.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros
PE.EM.2	Preparación global de los estudiantes para desarrollar un trabajo
PE.EM.2 - 1	Valoración global de la preparación global de los estudiantes para desarrollar los trabajos asignados en la empresa del empleador
PE.EM.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)
PE.EM.3	Satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes
PE.EM.3 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

SM.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL MÁSTER (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Profesores que en el curso académico 2022/23 imparten docencia en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC, con alumnos de nuevo ingreso en dicho curso
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 6343 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Máster
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Mayo - Septiembre 2023
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
SM.PDI.1 Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SM.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios
SM.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación
SM.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante
SM.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes
SM.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación
SM.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la Dirección del Máster
SM.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza
SM.PDI.2 Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo	
SM.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Máster en la web de la Universidad
SM.PDI.2 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales
SM.PDI.3 Satisfacción global	
SM.PDI.3 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

S.TFM SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE MÁSTER	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC que han solicitado la defensa del Trabajo Fin de Máster entre el 01/09/2022 y el 31/08/2023
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 6343 (TIULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo fin de Máster
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Septiembre 2022 - Octubre 2023
RESULTADOS	
S.TFM.5 Dificultad para la presentación y defensa del TFM en un curso académico	
S.TFM.5 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFM en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura
S.TFM.5 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados
S.TFM.5 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes
S.TFM.5 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por motivos laborales
S.TFM.5 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por ampliación del periodo de prácticas extracurriculares
S.TFM.5 - 6	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por cambio de tutor/-a
S.TFM.5 - 7	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por una inadecuada planificación
S.TFM.5 - 8	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por motivos personales
S.TFM.5 - 9	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por otros motivos
S.TFM.6 Distribución del retraso en la defensa del TFM por inserción laboral	
S.TFM.6 - 1	Porcentaje de alumnos que retrasan la presentación del TFM por motivos laborales que trabajan en el mismo campo profesional que el de los estudios cursados
S.TFM.1 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
S.TFM.1 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFM en la página web de la URJC
S.TFM.1 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación del TFM

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

S.TFM SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE MÁSTER	
RESULTADOS	
S.TFM.1	Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
S.TFM.1 - 3	Grado de satisfacción con los trámites y documentación que hay que presentar
S.TFM.1 - 6	Grado de satisfacción con el sistema de selección de TFM y asignación de tutor/-a
S.TFM.1 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación
S.TFM.1 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos
S.TFM.2	Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)
S.TFM.2 - 1	El tema elegido para el Trabajo Fin de Máster interesa a los alumnos
S.TFM.2 - 2	Es fácil encontrar un tema para el TFM afín a los intereses de los alumnos
S.TFM.2 - 3	El tema desarrollado en el TFM está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación
S.TFM.2 - 4	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFM
S.TFM.2 - 5	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFM van a ser de utilidad en la vida profesional de los alumnos
S.TFM.3	Resultados de la valoración de la tutoría académica (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)
S.TFM.3 - 1	El tutor/-a informa claramente sobre cómo preparar un Trabajo Fin de Máster
S.TFM.3 - 2	Disponibilidad del tutor/-a del TFM para atender a los estudiantes
S.TFM.3 - 3	El tutor/-a realiza un seguimiento adecuado en el proceso de diseño y elaboración del TFM
S.TFM.4	Satisfacción global
S.TFM.4 - 1	Grado de satisfacción global con el Trabajo Fin de Máster

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

ST.TFM SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Tutores que han calificado la asignatura de Trabajo Fin de Máster a alumnos matriculados en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC entre el 01/09/22 y 31/08/23
Tamaño Población objetivo	1 individuos
Marco	Base de Datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 6343 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Máster
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Septiembre 2022 - Agosto 2023
RESULTADOS	
ST.TFM.1 Dificultad para la presentación y defensa del TFM en un curso académico	
ST.TFM.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFM en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura
ST.TFM.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes
ST.TFM.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados
ST.TFM.1 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM porque el trabajo no alcanzaba los requisitos mínimos para ser presentado
ST.TFM.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por otros motivos
ST.TFM.2 Motivos por los que el TFM no cumple los requisitos mínimos para su defensa	
ST.TFM.2 - 1	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de habilidades y competencias suficientes del estudiante
ST.TFM.2 - 2	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de dedicación del estudiante
ST.TFM.2 - 3	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por una inadecuada planificación
ST.TFM.2 - 4	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por otros motivos
ST.TFM.3 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
ST.TFM.3 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFM en la página web de la URJC

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

ST.TFM	SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER
RESULTADOS	
ST.TFM.3	Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
ST.TFM.3 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación de temas de trabajo para el TFM
ST.TFM.3 - 3	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación y defensa del TFM
ST.TFM.3 - 4	Grado de satisfacción con el procedimiento de asignación de tutores y trabajos
ST.TFM.3 - 5	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación
ST.TFM.3 - 6	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos
ST.TFM.4	Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)
ST.TFM.4 - 1	El tema desarrollado en el TFM está directamente relacionada con los contenidos curriculares del máster
ST.TFM.4 - 2	Los estudiantes disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFM
ST.TFM.4 - 3	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFM van a ser de utilidad en la vida profesional de los titulados
ST.TFM.5	Grado de dedicación a la supervisión del TFM
ST.TFM.5 - 1	Porcentaje de tutores que dedica menos de 10 horas a la atención directa al estudiante
ST.TFM.5 - 2	Porcentaje de tutores que dedica entre 10 y 20 horas a la atención directa al estudiante
ST.TFM.5 - 3	Porcentaje de tutores que dedica entre 20 y 40 horas a la atención directa al estudiante
ST.TFM.5 - 4	Porcentaje de tutores que dedica más de 40 horas a la atención directa al estudiante
ST.TFM.6	Satisfacción global
ST.TFM.6 - 1	Porcentaje de tutores que eligen el reconocimiento académico por su labor en la dirección de TFM
ST.TFM.6 - 2	Grado de satisfacción global con el reconocimiento académico de la asignatura Trabajo Fin de Máster
ST.TFM.6 - 3	Porcentaje de tutores que eligen la retribución económica por su labor en la dirección de TFM
ST.TFM.6 - 4	Grado de satisfacción global con la retribución de la asignatura Trabajo fin de Máster
ST.TFM.6 - 5	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Máster

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

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 2022/23 prestan sus servicios en la URJC	
Tamaño Población objetivo	784 individuos	
Marco	Base de datos de Gerencia General	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 6343 (TIULACIÓN EQUIVALENTE)	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Mayo - Julio 2023	
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	
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales	
SU.PAS.2	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC	
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	
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	
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas	
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	
SU.PAS.4 - 2	Grado de satisfacción con su relación con el profesorado	
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado	
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	

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6076)

SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
SU.PAS.6	Satisfacción global
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad