



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de
Calidad y Estrategia

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
MÁSTERES A DISTANCIA/ONLINE
2022 / 2023**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y
JUEGOS SERIOS. DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINUA (A DISTANCIA) (Cód. 6351)**

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (CÓD. 6351)

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 UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) distribuidos en las siguientes fichas:

PA.MO	PERFIL DE LOS ALUMNOS DE MÁSTER (A DISTANCIA/ONLINE)
VD.MO	VALORACIÓN DOCENTE MÁSTER (A DISTANCIA/ONLINE)
SM.AO	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER (A DISTANCIA/ONLINE)
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.O	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL MÁSTER (A DISTANCIA/ONLINE)
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 (A distancia/Online)
- Valoración Docente. Másteres A distancia/Online
- 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 (A distancia/Online)
- 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 UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

PA.MO		PERFIL DE LOS ALUMNOS DE MÁSTER (A DISTANCIA/ONLINE)
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el curso académico 2022/23 en el MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) de la URJC	
Tamaño Población objetivo	28 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	82,1%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Máster Online - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Mayo - Septiembre 2023	
RESULTADOS		
PA.MO.1	Perfil socioeconómico	
PA.MO.1 - 1	Edad media de los alumnos de máster (años)	32,17
PA.MO.1 - 2	Porcentaje de hombres	52,2%
PA.MO.1 - 3	Porcentaje de mujeres	47,8%
PA.MO.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles	95,7%
PA.MO.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros	4,3%
PA.MO.1 - 6	Porcentaje de alumnos de máster que han solicitado beca	43,5%

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

VD.MO VALORACIÓN DOCENTE MÁSTER (A DISTANCIA/ONLINE)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos matriculados durante el curso académico 2022/23 en el MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) de la URJC	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	85,8%	
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente Titulaciones On-line	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Enero - 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.MO.5	Grado de implicación de los estudiantes	
VD.MO.5 - 1	Porcentaje de estudiantes con un seguimiento de las actividades superior al 25%	96,6%
VD.MO.1	Resultados de la valoración docente (sobre estudiantes con seguimiento de la asignatura >25%)	
VD.MO.1 - 1	Se da a conocer la guía docente a los alumnos	4,47
VD.MO.1 - 2	Se informa sobre los criterios evaluación	4,41
VD.MO.1 - 3	Se ha establecido algún sistema de comunicación y tutoría	4,43
VD.MO.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno	4,40
VD.MO.1 - 5	Se aclaran las dudas	4,38
VD.MO.1 - 6	Se utiliza material docente que facilita el aprendizaje	4,28
VD.MO.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía	4,24
VD.MO.1 - 8	El desarrollo de la asignatura facilita el seguimiento y el aprendizaje	4,14
VD.MO.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente	4,39
VD.MO.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor	4,27
VD.MO.2	Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con seguimiento de la asignatura >25%)	
VD.MO.2 - 1	Resultado de la valoración docente del Máster	4,34
VD.MO.4	Porcentaje de profesores con valoración $\geq 3,5$	
VD.MO.4 - 1	Porcentaje de profesores del Máster con valoración $\geq 3,5$	77,8%

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

SM.AO		SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER (A DISTANCIA/ONLINE)	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el curso académico 2022/23 en el MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) de la URJC		
Tamaño Población objetivo	28 individuos		
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad		
Método de selección	Censal		
Tasa de respuesta	82,1%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Máster Online - Alumnos		
Recogida información	En línea		
Periodo de aplicación	Mayo - Septiembre 2023		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
SM.AO.1	Satisfacción con la organización de la enseñanza		
SM.AO.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios		3,78
SM.AO.1 - 2	Grado de satisfacción con la duración del Máster		4,14
SM.AO.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo		3,24
SM.AO.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas		3,96
SM.AO.1 - 5	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza		3,48
SM.AO.2	Satisfacción con los servicios disponibles		
SM.AO.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus		3,68
SM.AO.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro		3,95
SM.AO.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles		3,82
SM.AO.3	Satisfacción con los espacios de docencia y estudio		
SM.AO.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca		3,77
SM.AO.3 - 2	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos		3,60
SM.AO.3 - 3	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio		3,69
SM.AO.4	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos		
SM.AO.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios		3,81
SM.AO.5	Satisfacción con Aula Virtual		
SM.AO.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma		4,00
SM.AO.5 - 2	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia del equipo técnico (asesores técnico-docentes) de Aula Virtual		4,10

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

SM.AO SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER (A DISTANCIA/ONLINE)		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SM.AO.5 Satisfacción con Aula Virtual		
SM.AO.5 - 3	Grado de satisfacción con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual	4,10
SM.AO.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual	4,07
SM.AO.6 Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad		
SM.AO.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios	3,95
SM.AO.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Máster	3,95
SM.AO.6 - 3	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad	3,95
SM.AO.7 Satisfacción con los procedimientos administrativos		
SM.AO.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación	4,23
SM.AO.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,65
SM.AO.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,94
SM.AO.8 Satisfacción con la atención recibida		
SM.AO.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por la Dirección del Máster	4,50
SM.AO.9 Satisfacción global		
SM.AO.9 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster	3,87
SM.AO.9 - 2	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	3,70
SM.AO.9 - 3	Grado de satisfacción global con los recursos de la Universidad	3,56

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

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 UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA)
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.
Tasa de respuesta	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
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
SM.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas
SM.E.2	Satisfacción global con la formación
SM.E.2 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

IL.M INSERCIÓN LABORAL MÁSTER	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2021/22 han egresado del MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA)
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.
Tasa de respuesta	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
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
ILM.1 - 2	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después de finalizar el Máster
ILM.1 - 3	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después de finalizar el Máster
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
ILM.2 - 2	Utilidad del Máster para mejorar las condiciones laborales (titulados empleados actualmente)
ILM.2 - 3	Utilidad del Máster para encontrar trabajo (titulados activos desempleados actualmente)

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

PE.AM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS (ALUMNOS DE MÁSTER)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Estudiantes del MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) 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	27 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	100,0%	
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	0,0%
PE.AM.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta	0,0%
PE.AM.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada	96,6%
PE.AM.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga	3,4%
PE.AM.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga	0,0%
PE.AM.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	4,52
PE.AM.2	Inserción laboral	
PE.AM.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas del Máster	0,0%
PE.AM.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas del máster han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo	58,6%
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	4,62
PE.AM.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral	4,43
PE.AM.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas	4,53

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

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	4,17
PE.AM.4 - 2	Grado de satisfacción con la gestión administrativa (trámites, documentación,...)	4,10
PE.AM.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención prestada por el tutor académico en la Universidad	4,62
PE.AM.4 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas de evaluación aplicados	4,38
PE.AM.4 - 5	Grado de satisfacción global con la gestión de las prácticas y responsables	4,32
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	4,68

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

PE.TM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO (ALUMNOS DE MÁSTER)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) 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	27 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	0,0% (NO HAY RESPUESTAS)	
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	N/A
PE.TM.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta	N/A
PE.TM.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada	N/A
PE.TM.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga	N/A
PE.TM.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga	N/A
PE.TM.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	N/A
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	N/A
PE.TM.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral	N/A
PE.TM.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas	N/A
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	N/A

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

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,...)	N/A
PE.TM.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el Tutor Académico en la Universidad	N/A
PE.TM.3 - 4	Grado de satisfacción del tutor externo con los sistemas de evaluación aplicados	N/A
PE.TM.3 - 5	Grado de satisfacción global del tutor externo con la gestión de las prácticas y responsables	N/A
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	N/A

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

PE.EM		PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES (ALUMNOS DE MÁSTER)
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) 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	27 individuos	
Marco	Base de datos de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	0,0% (NO HAY RESPUESTAS)	
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	N/A
PE.EM.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada	N/A
PE.EM.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender	N/A
PE.EM.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo	N/A
PE.EM.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones	N/A
PE.EM.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas	N/A
PE.EM.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros	N/A
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	N/A
PE.EM.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)	N/A
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	N/A

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

SM.PDI.O SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL MÁSTER (A DISTANCIA/ONLINE)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores que durante el curso académico 2022/23 imparten docencia en el MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) de la URJC, con alumnos de nuevo ingreso en dicho curso	
Tamaño Población objetivo	12 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	75,0%	
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.O.1	Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SM.PDI.O.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios	4,89
SM.PDI.O.1 - 2	Grado de satisfacción con la duración del curso	5,00
SM.PDI.O.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante	4,89
SM.PDI.O.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes	4,89
SM.PDI.O.1 - 7	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación	4,33
SM.PDI.O.1 - 5	Grado de satisfacción con la Dirección del Máster	5,00
SM.PDI.O.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	5,00
SM.PDI.O.2	Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo	
SM.PDI.O.2 - 1	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Máster en la web de la Universidad	5,00
SM.PDI.O.2 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales	4,89
SM.PDI.O.3	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
SM.PDI.O.3 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster	4,89

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

S.TFM SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE MÁSTER		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos del MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) 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	22 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	100,0%
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	3,18

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

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 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación del TFM	3,64
S.TFM.1 - 3	Grado de satisfacción con los trámites y documentación que hay que presentar	4,00
S.TFM.1 - 6	Grado de satisfacción con el sistema de selección de TFM y asignación de tutor/-a	4,50
S.TFM.1 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	4,00
S.TFM.1 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,76
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	4,91
S.TFM.2 - 2	Es fácil encontrar un tema para el TFM afín a los intereses de los alumnos	4,55
S.TFM.2 - 3	El tema desarrollado en el TFM está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	4,91
S.TFM.2 - 4	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFM	4,23
S.TFM.2 - 5	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFM van a ser de utilidad en la vida profesional de los alumnos	4,77
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	4,55
S.TFM.3 - 2	Disponibilidad del tutor/-a del TFM para atender a los estudiantes	4,86
S.TFM.3 - 3	El tutor/-a realiza un seguimiento adecuado en el proceso de diseño y elaboración del TFM	4,64
S.TFM.4	Satisfacción global	
S.TFM.4 - 1	Grado de satisfacción global con el Trabajo Fin de Máster	4,18

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

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 UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) de la URJC entre el 01/09/22 y 31/08/23		
Tamaño Población objetivo	22 individuos		
Marco	Base de Datos de Secretaría de la Universidad		
Método de selección	Censal		
Tasa de respuesta	13,6%		
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		100,0%
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		0,0%
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		--
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		4,00

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

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	4,33
ST.TFM.3 - 3	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación y defensa del TFM	4,33
ST.TFM.3 - 4	Grado de satisfacción con el procedimiento de asignación de tutores y trabajos	3,67
ST.TFM.3 - 5	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	4,33
ST.TFM.3 - 6	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	4,00
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	5,00
ST.TFM.4 - 2	Los estudiantes disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFM	5,00
ST.TFM.4 - 3	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFM van a ser de utilidad en la vida profesional de los titulados	5,00
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	33,3%
ST.TFM.5 - 3	Porcentaje de tutores que dedica entre 20 y 40 horas a la atención directa al estudiante	66,7%
ST.TFM.5 - 4	Porcentaje de tutores que dedica más de 40 horas a la atención directa al estudiante	0,0%
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	33,3%
ST.TFM.6 - 2	Grado de satisfacción global con el reconocimiento académico de la asignatura Trabajo Fin de Máster	3,00
ST.TFM.6 - 3	Porcentaje de tutores que eligen la retribución económica por su labor en la dirección de TFM	66,7%
ST.TFM.6 - 4	Grado de satisfacción global con la retribución de la asignatura Trabajo fin de Máster	3,00
ST.TFM.6 - 5	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Máster	4,33

MÁSTER UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

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 UNIVESITARIO EN LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINU (A DISTANCIA) (Cód. 6351)

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