

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
GRADOS PRESENCIALES
2014 / 2015**

**DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE
COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)**

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (CÓD. 2186)

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 DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) . Los indicadores de la vigente campaña reflejan los siguientes puntos de interés:

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOL)

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2014 / 2015 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Nuevos alumnos de primero matriculados durante el curso académico 2014/15 en el DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC	
Tamaño Población objetivo	15 individuos	
Marco	Listado de alumnos por titulación. Base de datos Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Selección de una asignatura obligatoria de cada grupo de primer curso y censo de los alumnos que se encuentran en el aula al realizar la encuesta	
Tamaño muestral	80,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Nuevos Alumnos - Grados Presenciales	
Recogida información	Presencial (aula)	
Periodo de aplicación	Octubre-Noviembre 2014	
RESULTADOS		
NA.1	Perfil socioeconómico	
NA.1 - 1	Edad media de acceso a la Universidad (años)	19,50
NA.1 - 2	Porcentaje de hombres	75,0%
NA.1 - 3	Porcentaje de mujeres	25,0%
NA.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles	100,0%
NA.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros	0,0%
NA.1 - 6	Porcentaje de alumnos que han solicitado becas	66,7%
NA.2	Satisfacción con el proceso de matriculación	
NA.2 - 1	Grado de satisfacción con la disponibilidad de la información	3,25
NA.2 - 2	Grado de satisfacción con la claridad de las instrucciones	3,42
NA.2 - 3	Grado de satisfacción con el sistema de ayuda y consulta	3,17
NA.2 - 4	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,75
NA.2 - 5	Grado de satisfacción global con el proceso de matriculación	3,83
NA.3	Valoración de la URJC	
NA.3 - 1	Opinión de los nuevos alumnos sobre la URJC (escala de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,75
NA.3 - 2	Porcentaje de alumnos que han asistido a las Jornadas de acogida	75,0%
NA.3 - 3	Valoración de la utilidad de las Jornadas de acogida (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)	3,44

**DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód.
2186)**

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
NA.4 Motivación		
NA.4 - 1	Porcentaje de alumnos que habrían escogido la titulación si no hubiesen existido restricciones	100,0%

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados durante el curso académico 2014/15 en el DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)	
Marco	Base de datos Vicerrectorado de Docencia, Ordenación Académica y Títulos	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	68,8%	
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente - Titulaciones Presenciales	
Recogida información	Online	
Periodo de aplicación	Diciembre 2014-Enero 2015 (primer semestre) / Mayo-Junio 2015 (segundo semestre)	
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)	
VD.G.1	Resultados de la valoración docente	
VD.G.1 - 1	Se explica la guía docente	3,74
VD.G.1 - 2	Se informa sobre los criterios de evaluación	3,58
VD.G.1 - 3	Se respetan los horarios	3,72
VD.G.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno	3,94
VD.G.1 - 5	Se aclaran las dudas	3,76
VD.G.1 - 6	Se explica con claridad	3,43
VD.G.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía	3,26
VD.G.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje	3,44
VD.G.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente	3,31
VD.G.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor	3,23
VD.G.2	Resultados globales de la valoración docente	
VD.G.2 - 1	Resultados de la valoración docente de primer curso	3,50
VD.G.2 - 2	Resultados de la valoración docente de segundo curso	--
VD.G.2 - 3	Resultados de la valoración docente de tercer curso	--
VD.G.2 - 4	Resultados de la valoración docente de cuarto curso	--
VD.G.2 - 5	Resultados de la valoración docente de quinto curso	--
VD.G.2 - 6	Resultados de la valoración docente de sexto curso	--
VD.G.2 - 7	Resultados de la valoración docente de la Titulación	3,50

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que durante el curso académico 2014/15 continúan los estudios de DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) que iniciaron en el curso 2012/13
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	SIN POBLACIÓN OBJETIVO. No procede la encuesta
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Grado Presencial - Alumnos
Recogida información	Online
Periodo de aplicación	Marzo-Junio 2015
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
SG.A.1 Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SG.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios
SG.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase
SG.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo
SG.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas
SG.A.1 - 5	Grado de satisfacción con la organización, en general, de la enseñanza
SG.A.2 Satisfacción con los servicios disponibles	
SG.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus
SG.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro
SG.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SG.E SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2013/14 han egresado del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento
Tamaño muestral	SIN POBLACIÓN OBJETIVO. No procede la encuesta
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Entrevista telefónica (CATI)
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2015
RESULTADOS	
SG.E.1	Grado de satisfacción con la organización de la enseñanza (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
SG.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso
SG.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas
SG.E.2	Grado de satisfacción con la formación (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
SG.E.2 - 1	Valoración global de la formación proporcionada por la URJC
SG.E.3	Utilidad del título universitario
SG.E.3 - 1	Utilidad del título universitario para acceder al mercado de trabajo
SG.E.3 - 2	Utilidad del título universitario para mejorar las condiciones laborales

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2013/14 han egresado del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento
Tamaño muestral	SIN POBLACIÓN OBJETIVO. No procede la encuesta
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Entrevista telefónica (CATI)
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2015
RESULTADOS	
IL.G.1 Trayectoria laboral durante el PRIMER año posterior al egreso	
IL.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación
IL.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación
IL.G.1 - 3	Tasa de actividad, un año después del egreso
IL.G.1 - 4	Tasa de empleo, un año después del egreso
IL.G.1 - 5	Tasa de paro, un año después del egreso
IL.G.1 - 6	Tasa de asalarización, un año después del egreso
IL.G.1 - 7	Tiempo medio en conseguir empleo tras la graduación (meses)
IL.G.1 - 8	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el primer año tras la graduación (meses)
IL.G.1 - 9	Salario neto medio mensual del primer empleo
IL.G.2 Relación entre los estudios cursados y el primer empleo del titulado	
IL.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar
IL.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2012/13 egresaron del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) contestaron a la encuesta Inserción Laboral Grado 2014
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento
Tamaño muestral	SIN POBLACIÓN OBJETIVO. No procede la encuesta
Cuestionario	Cuestionario de Trayectoria Profesional Grados
Recogida información	Entrevista telefónica (CATI)
Periodo de aplicación	Mayo-Junio 2015
RESULTADOS	
TP.G.1.1 Trayectoria laboral durante el SEGUNDO año posterior al egreso	
TP.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso
TP.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso
TP.G.1 - 3	Tasa de actividad, dos años después del egreso
TP.G.1 - 4	Tasa de empleo, dos años después del egreso
TP.G.1 - 5	Tasa de paro, dos años después del egreso
TP.G.1 - 6	Tasa de asalarización, dos años después del egreso
TP.G.1 - 7	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el segundo año tras la graduación (meses)
TP.G.1 - 8	Salario neto medio mensual del empleo, dos años después del egreso
TP.G.2.1 Relación entre los estudios cursados y el empleo del titulado durante el SEGUNDO año posterior al egreso	
TP.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar, dos años después del egreso
TP.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria, dos años después del egreso

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

AB CAUSAS DE ABANDONO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2013/14 han abandonado sus estudios de DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento
Tamaño muestral	SIN POBLACIÓN OBJETIVO. No procede la encuesta
Cuestionario	Cuestionario de Abandono
Recogida información	Entrevista telefónica (CATI)
Periodo de aplicación	Mayo-Junio 2015
RESULTADOS	
AB.5 Distribución del abandono	
AB.5 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio de campus, modalidad o ampliación al doble grado, que no se considera abandono de la titulación
AB.5 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra titulación de la URJC
AB.5 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra Universidad
AB.5 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan los estudios universitarios
AB.1 Motivación	
AB.1 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan la titulación que la habrían escogido si no hubiesen existido restricciones
AB.2 Dificultades: importancia en la decisión de dejar los estudios universitarios	
AB.2 - 1	Grado de importancia de la falta de tiempo para el estudio
AB.2 - 2	Grado de importancia de las dificultades con algunas asignaturas de la carrera
AB.2 - 3	Grado de importancia de las dificultades para asistir a clase u otros eventos programados
AB.2 - 4	Grado de importancia de las dificultades económicas
AB.2 - 5	Grado de importancia de la falta de motivación

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SG.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que durante el curso académico 2014/15 imparten docencia en el DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	17 individuos	
Marco	Base de datos Vicerrectorado de Docencia, Ordenación Académica y Títulos	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	17,6%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)	
Recogida información	Online	
Periodo de aplicación	Marzo-Mayo 2015	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.PDI.1	Satisfacción con el proceso formativo	
SG.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios	2,67
SG.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase	2,67
SG.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante	3,33
SG.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes	3,00
SG.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la coordinación docente	3,00
SG.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción con la organización, en general, de la enseñanza	2,67
SG.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Grado en la web de la Universidad	3,00
SG.PDI.1 - 8	Grado de satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad	2,00
SG.PDI.1 - 9	Grado de satisfacción con los recursos materiales	3,33
SG.PDI.2	Satisfacción global	
SG.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación	3,33

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SCU.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que durante el curso académico 2014/15 imparten docencia en un grado presencial del CAMPUS DE MÓSTOLES	
Tamaño Población objetivo	499 individuos	
Marco	Base de datos Vicerrectorado de Docencia, Ordenación Académica y Títulos	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	40,7%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad - Grados Presenciales	
Recogida información	Online	
Periodo de aplicación	Febrero-Mayo 2015	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SCU.PDI.5	Satisfacción con los servicios del Campus de Móstoles	
SCU.PDI.5 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro (Móstoles)	4,03
SCU.PDI.5 - 2	Grado de satisfacción con la gestión del Campus de Móstoles (Gerencia)	3,55
SCU.PDI.6	Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de Móstoles	
SCU.PDI.6 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas (Móstoles)	3,69
SCU.PDI.6 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas (Móstoles)	4,03
SCU.PDI.6 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática (Móstoles)	3,33
SCU.PDI.6 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática (Móstoles)	3,22
SCU.PDI.6 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios (Móstoles)	3,40
SCU.PDI.6 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios (Móstoles)	3,38
SCU.PDI.6 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca (Móstoles)	4,09
SCU.PDI.6 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos (Móstoles)	3,50
SCU.PDI.6 - 9	Grado de satisfacción global con el Campus de Móstoles	3,72
SCU.PDI.11	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC	
SCU.PDI.11 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	3,83
SCU.PDI.11 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,56

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SCU.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)		
SCU.PDI.12 Satisfacción con Campus Virtual		
SCU.PDI.12 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	3,89
SCU.PDI.12 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	3,72
SCU.PDI.12 - 3	Grado de satisfacción con los cursos y actividades formativas de Campus Virtual	3,91
SCU.PDI.12 - 4	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia del equipo técnico (asesores técnico-docentes) de Campus Virtual	3,66
SCU.PDI.12 - 5	Grado de satisfacción con la información y recursos disponibles en la web de Campus Virtual y URJC Online	3,60
SCU.PDI.13 Satisfacción con los procedimientos administrativos de la URJC		
SCU.PDI.13 - 1	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	2,81

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que cursan estudios de DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) y durante el curso académico 2014/15 han realizado prácticas externas en empresas
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos Unidad de Prácticas Externas, Orientación, Inserción Laboral y Apoyo al Grado
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	SIN POBLACIÓN OBJETIVO. No procede la encuesta
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Grado
Recogida información	Online
Periodo de aplicación	Febrero-Julio 2015
RESULTADOS	
PE.AG.1	Características de las prácticas
PE.AG.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta
PE.AG.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta
PE.AG.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada
PE.AG.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga
PE.AG.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga
PE.AG.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.AG.2	Inserción laboral
PE.AG.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas
PE.AG.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo
PE.AG.3	Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.AG.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas
PE.AG.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral
PE.AG.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC que durante el curso académico 2014/15 han realizado prácticas en empresas
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos Unidad de Prácticas Externas, Orientación, Inserción Laboral y Apoyo al Grado
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	SIN POBLACIÓN OBJETIVO. No procede la encuesta
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas de Grado - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	Online
Periodo de aplicación	Febrero-Julio 2015
RESULTADOS	
PE.T.1 Características de las prácticas	
PE.T.1 - 1	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado corta
PE.T.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta
PE.T.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada
PE.T.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga
PE.T.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga
PE.T.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.T.2 Adaptación y competencias adquiridas (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
PE.T.2 - 1	Las prácticas han permitido al estudiante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales
PE.T.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral
PE.T.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PE.E PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC que durante el curso académico 2014/15 han realizado prácticas externas en empresas
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos Unidad de Prácticas Externas, Orientación, Inserción Laboral y Apoyo al Grado
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	SIN POBLACIÓN OBJETIVO. No procede la encuesta
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	Online
Periodo de aplicación	Febrero-Julio 2015
RESULTADOS	
PE.E.1	Capacidad de los estudiantes en relación a los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas a lo largo de sus estudios universitarios
PE.E.1 - 1	Valoración de la capacidad para adquirir nuevos conocimientos
PE.E.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada
PE.E.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender
PE.E.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo
PE.E.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones
PE.E.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas
PE.E.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros
PE.E.2	Preparación global de los estudiantes para desarrollar un trabajo
PE.E.2 - 1	Valoración global de la preparación global de los estudiantes para desarrollar los trabajos asignados en la empresa del empleador
PE.E.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)
PE.E.3	Satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes
PE.E.3 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de otros países que a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en la URJC del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	-- individuos	
Marco	Base de datos Unidad de Relaciones Internacionales	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	--	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Entrantes	
Recogida información	Online	
Periodo de aplicación	Noviembre 2014-Julio 2014	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
PM.IN.1 Satisfacción con la información previa facilitada por la URJC		
PM.IN.1 - 1	Grado de satisfacción con la información facilitada por la oficina de RRII de la URJC	N/A
PM.IN.1 - 2	Grado de satisfacción con la información facilitada sobre los trámites necesarios previos a la llegada del alumno a la URJC	N/A
PM.IN.1 - 3	Grado de satisfacción con la información necesaria para cumplimentar el learning, agreement	N/A
PM.IN.1 - 4	Grado de satisfacción con la información disponible en la página web de la URJC	N/A
PM.IN.1 - 5	Grado de satisfacción con la atención recibida por la Asociación de alumnos internacionales	N/A
PM.IN.2 Satisfacción con la calidad académica		
PM.IN.2 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la URJC	N/A
PM.IN.2 - 2	Grado de satisfacción con la oferta docente de la URJC	N/A
PM.IN.2 - 3	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la URJC (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)	N/A
PM.IN.2 - 4	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la URJC	N/A

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados en el DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) que a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en universidades extranjeras
Tamaño Población objetivo	-- individuos
Marco	Base de Datos Unidad de Relaciones Internacionales
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	--
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Salientes
Recogida información	Online
Periodo de aplicación	Noviembre 2014-Julio 2015
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
PM.OUT.1 Satisfacción con el Coordinador académico de la URJC	
PM.OUT.1 - 1	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elección de destino y universidad
PM.OUT.1 - 2	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elaboración del Learning Agreement y el Acuerdo de Equivalencias
PM.OUT.1 - 3	Grado de satisfacción con la facilidad para contactar con el coordinador
PM.OUT.1 - 4	Grado de satisfacción con la rapidez en la gestión de las consultas
PM.OUT.1 - 5	Grado de satisfacción general con la atención recibida por parte del Coordinador académico
PM.OUT.2 Satisfacción con la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC	
PM.OUT.2 - 1	Grado de satisfacción con la facilidad para encontrar la información de la Oficina de RRII en la página web
PM.OUT.2 - 2	Grado de satisfacción con la utilidad de la información facilitada por la URJC
PM.OUT.2 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida en la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC
PM.OUT.3 Satisfacción con la calidad académica de la institución de destino	
PM.OUT.3 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la institución de acogida
PM.OUT.3 - 2	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la institución de destino (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.OUT.3 - 3	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la institución de acogida

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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