



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de Calidad,
Ética y Buen Gobierno

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
GRADOS PRESENCIALES
2018 / 2019**

**DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA
DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)**

**DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES
(MÓSTOLES) (CÓD. 2321)**

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. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.T	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. TERCER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.C	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. CUARTO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
AB	CAUSAS DE ABANDONO
SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)
SG.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)
PM.IN	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES
PM.OUT	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES
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
S.TFG	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO
SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (CÓD. 2321)

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad en colaboración con el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2018 / 2019 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 con el Programa de Movilidad. Alumnos Entrantes
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Salientes
- 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 de los Estudiantes con el Trabajo Fin de Grado
- Encuesta de Satisfacción del Personal de Administración y Servicios con la Universidad

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en la URJC en el curso académico 2018/19 matriculados en el DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	24 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	70,8%	
Cuestionario	Cuestionario de Nuevos Alumnos - Grados Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Julio 2018 - Enero 2019	
RESULTADOS		
NA.1 Perfil socioeconómico		
NA.1 - 1	Edad media de acceso a la Universidad (años)	18,00
NA.1 - 2	Porcentaje de hombres	94,1%
NA.1 - 3	Porcentaje de mujeres	5,9%
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	70,6%
NA.2 Satisfacción con el proceso de matriculación		
NA.2 - 1	Grado de satisfacción con la disponibilidad de la información	3,94
NA.2 - 2	Grado de satisfacción con la claridad de las instrucciones	3,53
NA.2 - 3	Grado de satisfacción con el sistema de ayuda y consulta	3,41
NA.2 - 4	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,71
NA.2 - 5	Grado de satisfacción global con el proceso de matriculación	3,76
NA.3 Valoración de la URJC (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
NA.3 - 1	Opinión de los nuevos alumnos sobre la URJC (escala de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,24
NA.3 - 2	Porcentaje de alumnos que han asistido a las Jornadas de acogida	82,4%
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)	3,00

**DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód.
2321)**

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 de acceso	100,0%

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados durante el curso académico 2018/19 en asignaturas del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco grupos propios de docencia
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica y Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin asignaturas con grupos propios de docencia. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente - Titulaciones Presenciales
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Diciembre 2018-Enero 2019 (primer semestre) / Mayo-Junio 2019 (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
VD.G.1 - 2	Se informa sobre los criterios de evaluación
VD.G.1 - 3	Se respetan los horarios
VD.G.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno
VD.G.1 - 5	Se aclaran las dudas
VD.G.1 - 6	Se explica con claridad
VD.G.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía
VD.G.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje
VD.G.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente
VD.G.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor
VD.G.2 Resultados globales de la valoración docente	
VD.G.2 - 1	Resultados de la valoración docente de primer curso
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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que durante el curso académico 2018/19 continúan los estudios de DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) que iniciaron en el curso 2016/17	
Tamaño Población objetivo	15 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	40,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Grado Presencial - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Marzo- Junio 2019	
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	1,67
SG.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	3,83
SG.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo	3,00
SG.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas	2,33
SG.A.1 - 5	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	2,17
SG.A.2 Satisfacción con los servicios disponibles		
SG.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus	2,80
SG.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro	3,75
SG.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles	3,28

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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	4,00
SG.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas	4,17
SG.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática	3,67
SG.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática	3,67
SG.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios	3,50
SG.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios	3,50
SG.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca	4,60
SG.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos	4,33
SG.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio	3,93
SG.A.4 Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos		
SG.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	3,50
SG.A.5 Satisfacción con Aula Virtual		
SG.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	3,33
SG.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	3,50
SG.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica	2,67
SG.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual	3,17
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	4,00
SG.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Grado	3,83
SG.A.6 - 3	Grado de satisfacción con la información disponible sobre becas y ayudas	2,20
SG.A.6 - 4	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad	3,34
SG.A.7 Satisfacción con los procedimientos administrativos		
SG.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación	3,83
SG.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	2,67
SG.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,25
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	5,00

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

SG.A		SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
SG.A.9		Satisfacción con la vida universitaria	
SG.A.9 - 1	Grado de satisfacción con las actividades deportivas		2,67
SG.A.9 - 2	Grado de satisfacción con las actividades culturales		3,80
SG.A.9 - 3	Grado de satisfacción con las actividades de cooperación y solidaridad		4,00
SG.A.9 - 4	Grado de satisfacción global con la vida universitaria		3,49
SG.A.10		Satisfacción global	
SG.A.10 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación		2,50
SG.A.10 - 2	Grado de satisfacción global con el Centro		3,67
SG.A.10 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad		3,40

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

SG.E SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2017/18 egresaron del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)
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
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2019
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. 2321)

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2017/18 egresaron del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)
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
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2019
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 (Nº activos/población total) un año después del egreso
IL.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después del egreso
IL.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después del egreso
IL.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) 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. 2321)

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
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. 2321)

AB CAUSAS DE ABANDONO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2017/18 abandonaron 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 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
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Abandono
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Abril - Mayo 2019
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 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan a falta solo de defender el Trabajo Fin de 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. 2321)

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. 2321)

SG.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Profesores de la URJC que en el curso académico 2018/19 imparten asignaturas en grupos de docencia propios del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES), siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco asignaturas con grupos propios de docencia.
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin asignaturas con grupos propios de docencia. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Marzo-Junio 2019
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
SG.PDI.3 Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SG.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios
SG.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación
SG.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante
SG.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes
SG.PDI.1 - 10	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación
SG.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la coordinación docente
SG.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza
SG.PDI.4 Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo	
SG.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Grado en la web de la Universidad
SG.PDI.1 - 8	Grado de satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad
SG.PDI.1 - 9	Grado de satisfacción con los recursos materiales
SG.PDI.2 Satisfacción global	
SG.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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 2018/19 imparten docencia en un grado presencial del CAMPUS DE MÓSTOLES	
Tamaño Población objetivo	717 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	49,9%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad - Grados Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Marzo-Junio 2019	
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)	4,16
SCU.PDI.5 - 2	Grado de satisfacción con la gestión del Campus de Móstoles (Gerencia)	3,87
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)	3,89
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)	3,81
SCU.PDI.6 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática (Móstoles)	3,93
SCU.PDI.6 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios (Móstoles)	3,88
SCU.PDI.6 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios (Móstoles)	3,83
SCU.PDI.6 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca (Móstoles)	4,28
SCU.PDI.6 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos (Móstoles)	3,91
SCU.PDI.6 - 9	Grado de satisfacción global con el Campus de Móstoles	4,08
SCU.PDI.11 Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC		
SCU.PDI.11 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,16
SCU.PDI.11 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,97

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

SCU.PDI		SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)	
SCU.PDI.12		Satisfacción con Aula Virtual	
SCU.PDI.12 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma		4,17
SCU.PDI.12 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma		4,02
SCU.PDI.12 - 3	Grado de satisfacción con los cursos y actividades formativas de Aula Virtual		4,00
SCU.PDI.12 - 4	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia del equipo técnico (asesores técnico-docentes) de Aula Virtual		4,09
SCU.PDI.12 - 5	Grado de satisfacción con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual y URJC Online		4,06
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		3,53

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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) en el curso académico 2018/19
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Relaciones Internacionales y de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Entrantes
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Noviembre 2018-Junio 2019
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
PM.IN.1 - 2	Grado de satisfacción con la información facilitada sobre los trámites necesarios previos a la llegada del alumno a la URJC
PM.IN.1 - 3	Grado de satisfacción con la información necesaria para cumplimentar el learning, agreement
PM.IN.1 - 4	Grado de satisfacción con la información disponible en la página web de la URJC
PM.IN.1 - 5	Grado de satisfacción con la atención recibida por la Asociación de alumnos internacionales
PM.IN.2 Satisfacción con la calidad académica	
PM.IN.2 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la URJC
PM.IN.2 - 2	Grado de satisfacción con la oferta docente de la URJC
PM.IN.2 - 3	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la URJC (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.IN.2 - 4	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la URJC

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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
PM.IN.3 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución URJC
PM.IN.3 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.3 - 4	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte del coordinador académico de la URJC
PM.IN.3 - 5	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes de la URJC
PM.IN.3 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la URJC
PM.IN.3 - 7	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la URJC
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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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 en el curso académico 2018/19 a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en universidades extranjeras
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de Datos de la Unidad de Relaciones Internacionales
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para el cálculo de %m solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Salientes
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Julio 2019
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. 2321)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura en el curso académico 2018/19	
Tamaño Población objetivo	9 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	88,9%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Grado	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Agosto 2018 - Julio 2019	
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	12,5%
PE.AG.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta	0,0%
PE.AG.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada	87,5%
PE.AG.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga	0,0%
PE.AG.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga	0,0%
PE.AG.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	4,13
PE.AG.2	Inserción laboral	
PE.AG.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas	14,3%
PE.AG.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo	100,0%
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	4,75
PE.AG.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral	4,75
PE.AG.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas	4,75

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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	3,88
PE.AG.4 - 2	Grado de satisfacción con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas (trámites, documentación,...)	4,00
PE.AG.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención prestada por el tutor académico en la Universidad	3,33
PE.AG.4 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas de evaluación aplicados	4,00
PE.AG.4 - 5	Grado de satisfacción global con la gestión de las prácticas y responsables	3,80
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	4,63

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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 han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura en el curso académico 2018/19	
Tamaño Población objetivo	9 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.	
Tamaño muestral	11,1%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas de Grado - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Agosto 2018-Julio 2019	
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	0,0%
PE.T.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta	100,0%
PE.T.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada	0,0%
PE.T.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga	0,0%
PE.T.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga	0,0%
PE.T.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	5,00
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	5,00
PE.T.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral	5,00
PE.T.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas	5,00

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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	4,00
PE.T.3 - 2	Grado de satisfacción del Tutor Externo con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas (trámites, documentación,...)	5,00
PE.T.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el tutor académico de la Universidad	5,00
PE.T.3 - 4	Grado de satisfacción del Tutor Externo con los sistemas de evaluación aplicados	5,00
PE.T.3 - 5	Grado de satisfacción global del Tutor Externo con la gestión de las prácticas y responsables	4,75
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	5,00

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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 han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura en el curso académico 2018/19	
Tamaño Población objetivo	9 individuos	
Marco	Base de datos de la Unidad de Prácticas Externas y Empleo (U.P.E)	
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.	
Tamaño muestral	11,1%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Agosto 2018 - Julio 2019	
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	5,00
PE.E.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada	5,00
PE.E.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender	5,00
PE.E.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo	5,00
PE.E.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones	5,00
PE.E.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas	5,00
PE.E.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros	5,00
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	5,00
PE.E.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)	5,00
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	5,00

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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 2018/19 presta sus servicios en la URJC	
Tamaño Población objetivo	674 individuos	
Marco	Base de datos de Gerencia General	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	63,4%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Marzo - Junio 2019	
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	3,77
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales	3,92
SU.PAS.2	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC	
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,07
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,86
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	3,90
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,62
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas	3,54
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	3,98
SU.PAS.4 - 2	Grado de satisfacción con su relación con el profesorado	3,96
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado	3,95
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	3,81
SU.PAS.6	Satisfacción global	
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	3,76