

AGR-Doble Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos e Ing. Computadores

RESUMEN MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO

**CURSO ACADÉMICO
2021-22**

1. Notas de Corte

1.1 Notas de corte oficial (reparto UCM)

MÓSTOLES

CONVOCATORIA.		2021-22
JUN.		11.73
<i>MÓSTOLES. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.</i>		

2. Perfil de Ingreso

MÓSTOLES

MÉTRICA	2021-22
a. OFERTA	25
b. DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	233
c. NOTA MEDIA DE ACCESO (SELECTIVIDAD/PAU)	12.3
d. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	25
e. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (1ª OPCION)	24
f. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	24
f'. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO PARCIAL	1
h. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	24
i. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO QUE ANULARON	1
j. % ESTUDIANTES QUE ANULARON	4%
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	21
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	4
m. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	15
n. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	1
o. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	84%
p. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	16%
q. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	62.5%
r. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	4%
s. TASA DE COBERTURA SIN TRASLADOS (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES NI PROCEDENTES DE TRASLADO)	96%
s'. TASA DE COBERTURA GLOBAL (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	96%
t. % ESTUDIANTES EN 1ª OPCIÓN SOBRE EL TOTAL DE MATRICULADOS	96%

MÓSTOLES. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.

3. Resultados por Asignatura - Curso 2021-22

MÓSTOLES

Curso 1º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ESTRUCTURA DE COMPUTADORES	OBL.	24	20	4	75%	18	4	2	75%	91.67%	81.82%	18.18%	31.82%	45.45%	4.55%
ESTRUCTURAS DE DATOS	OBL.	27	20	7	60%	16	10	1	59.26%	96.3%	61.54%	38.46%	26.92%	30.77%	3.85%
FISICA PARA VIDEOJUEGOS	TRO.	21	20	1	80%	17	4	0	80.95%	100%	80.95%	19.05%	19.05%	42.86%	19.05%
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	OBL.	19	19	0	89.47%	17	2	0	89.47%	100%	89.47%	10.53%	26.32%	63.16%	0%
LOGICA Y MATEMÁTICA DISCRETA	TRO.	20	20	0	100%	20	0	0	100%	100%	100%	0%	35%	50%	15%
MODELADO GEOMÉTRICO	TRO.	20	19	1	68.42%	13	7	0	65%	100%	65%	35%	25%	40%	0%
MULTIMEDIA	OBL.	19	19	0	100%	19	0	0	100%	100%	100%	0%	10.53%	31.58%	57.89%
NARRACION, GUIÓN Y STORYBOARD	TRO.	21	20	1	95%	20	1	0	95.24%	100%	95.24%	4.76%	4.76%	85.71%	4.76%
PRINCIPIOS JURÍDICOS BÁSICOS:	TRO.	20	20	0	95%	19	1	0	95%	100%	95%	5%	15%	35%	45%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
DEONTOLOGIA PROFESIONAL E IGUALDAD															
PROGRAMACION VISUAL	TRO.	20	20	0	90%	18	2	0	90%	100%	90%	10%	30%	50%	10%
TECNOLOGIA DE COMPUTADORES	OBL.	21	21	0	80.95%	17	3	1	80.95%	95.24%	85%	15%	45%	30%	10%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso 1º.

Curso 2º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES	OBL.	17	16	1	100%	17	0	0	100%	100%	100%	0%	23.5 3%	64.7 1%	11.7 6%
DISEÑO DIGITAL 2D	OBL.	19	19	0	100%	19	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	52.6 3%	47.3 7%
DISEÑO DIGITAL 3D	OBL.	21	21	0	95.24%	20	0	1	95.24%	95.24%	100%	0%	15%	45%	40%
ESTADISTICA	TRO.	20	20	0	95%	19	1	0	95%	100%	95%	5%	35%	55%	5%
IDIOMA MODERNO	TRO.	10	9	1	33.33%	4	1	5	40%	50%	80%	20%	20%	20%	40%
INFORMATICA GRAFICA	OBL.	21	19	2	63.16%	13	8	0	61.9%	100%	61.9%	38.1 %	33.3 3%	23.8 1%	4.76 %

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
INTRODUCCION A LOS METODOS MATEMATICOS Y NUMERICOS	TRO.	20	18	2	88.89%	17	3	0	85%	100%	85%	15%	65%	20%	0%
METODOS OPERATIVOS Y ESTADISTICOS DE GESTION	TRO.	19	19	0	84.21%	16	1	2	84.21%	89.47%	94.12%	5.88%	23.53%	64.71%	5.88%
ORGANIZACION DE COMPUTADORES	OBL.	18	17	1	94.12%	17	1	0	94.44%	100%	94.44%	5.56%	66.67%	27.78%	0%
PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	OBL.	18	18	0	100%	18	0	0	100%	100%	100%	0%	11.11%	88.89%	0%
PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS	OBL.	20	19	1	84.21%	17	3	0	85%	100%	85%	15%	35%	40%	10%
SISTEMAS OPERATIVOS	OBL.	17	16	1	68.75%	11	5	1	64.71%	94.12%	68.75%	31.25%	56.25%	12.5%	0%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso2º.

Curso 3º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
AMPLIACION DE SISTEMAS OPERATIVOS	OBL.	20	17	3	94.12%	19	0	1	95%	95%	100%	0%	21.05%	73.68%	5.26%
ANIMACION 3D	OPT.	16	16	0	75%	12	0	4	75%	75%	100%	0%	0%	58.33%	41.67%
BASE DE DATOS	OBL.	18	18	0	83.33%	15	3	0	83.33%	100%	83.33%	16.67%	61.11%	16.67%	5.56%
DISEÑO DE SISTEMAS EMPOTRADOS	OBL.	18	18	0	94.44%	17	0	1	94.44%	94.44%	100%	0%	41.18%	52.94%	5.88%
ENTORNOS MULTIJUGADOR	OBL.	15	15	0	73.33%	11	4	0	73.33%	100%	73.33%	26.67%	20%	40%	13.33%
INGENIERIA DE VIDEOJUEGOS	OBL.	20	20	0	95%	19	1	0	95%	100%	95%	5%	25%	50%	20%
INTERACCION PERSONA-ORDENADOR	OBL.	18	18	0	100%	18	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	83.33%	16.67%
LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS	OBL.	20	20	0	100%	20	0	0	100%	100%	100%	0%	5%	70%	25%
PERSONAJES Y ESCENARIOS	OBL.	15	15	0	93.33%	14	0	1	93.33%	93.33%	100%	0%	7.14%	71.43%	21.43%
PROCESADOS GRAFICOS AVANZADOS	OBL.	22	19	3	63.16%	15	7	0	68.18%	100%	68.18%	31.82%	22.73%	45.45%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	N O-SUP.	NO-PR ES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
REDES DE COMPUTADORES	OBL.	19	19	0	73.68%	14	5	0	73.68%	100%	73.68%	26.3 2%	47.3 7%	21.0 5%	5.26 %
SONIDO Y MUSICA PARA VIDEOJUEGOS	OBL.	16	16	0	100%	16	0	0	100%	100%	100%	0%	18.7 5%	75%	6.25 %

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso3º.

Curso 4º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	N O-SUP.	NO-PR ES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ALGORITMOS PARA JUEGOS	OBL.	24	24	0	100%	24	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	33.3 3%	66.6 7%
AMPLIACION DE REDES DE COMPUTADORES	OBL.	24	24	0	95.83%	23	1	0	95.83%	100%	95.83%	4.17 %	0%	62.5 %	33.3 3%
COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES	OBL.	24	24	0	100%	24	0	0	100%	100%	100%	0%	4.17 %	50%	45.8 3%
COMPUTACION DE ALTAS PRESTACIONES	OBL.	24	24	0	100%	24	0	0	100%	100%	100%	0%	20.8 3%	54.1 7%	25%
DESARROLLO DE APLICACIONES DISTRIBUIDAS	OBL.	27	27	0	96.3%	26	1	0	96.3%	100%	96.3%	3.7 %	3.7%	29.6 3%	62.9 6%
DESARROLLO DE	OPT.	21	21	0	100%	21	0	0	100%	100%	100%	0%	19.0 5%	52.3 8%	28.5 7%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACIÓN	SUPERACIÓN	SS	AP	NT	SB
APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES															
DISEÑO VISUAL Y ARTE FINAL	OBL.	25	25	0	100%	25	0	0	100%	100%	100%	0%	4%	72%	24%
GESTIÓN DE DATOS EN MEDIOS DIGITALES	OBL.	23	23	0	100%	23	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	73.91%	26.09%
GESTIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS	OPT.	19	19	0	100%	19	0	0	100%	100%	100%	0%	5.26%	5.26%	89.47%
JUEGOS PARA WEB Y REDES SOCIALES	OPT.	20	20	0	100%	20	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	50%	50%
REALIDAD VIRTUAL	OPT.	10	10	0	100%	10	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	50%	50%
SISTEMAS INTELIGENTES	OBL.	26	26	0	92.31%	24	2	0	92.31%	100%	92.31%	7.69%	26.92%	38.46%	26.92%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso 4º.

Curso 5º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACIÓN	SUPERACIÓN	SS	AP	NT	SB
PRACTICAS EXTERNAS	OBL.	17	17	0	100%	17	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	5.88%	94.12%
RECONOCIMIENTO ACADÉMICO DE CRÉDITOS	OBL.	17	17	0	94.12%	16	0	1	94.12%	94.12%	100%	0%	0%	100%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRES.	RENDIMIENTO	PRESENTACIÓN	SUPERACIÓN	SS	AP	NT	SB
TRABAJO FIN DE GRADO COMPUTADORES	OBL.	27	27	0	44.44%	12	0	15	44.44%	44.44%	100%	0%	8.33%	16.67%	75%
TRABAJO FIN DE GRADO VIDEOJUEGOS	OBL.	29	29	0	41.38%	12	0	17	41.38%	41.38%	100%	0%	0%	25%	75%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso5º.

- Nota:** En las asignaturas "RECONOCIMIENTO ACADÉMICO DE CRÉDITOS" y "PRÁCTICAS EXTERNAS" es posible que la distribución en porcentajes de las notas que implican superación (AP, NT, SB) no sume 100% en algunos casos. Esto se debe a que existen situaciones de superación de esas asignatura que no tienen asociada calificación en el momento de generación del informe.

4. Profesorado

MÓSTOLES

CATEGORÍA	2021-22
Catedrático/a de Universidad	6.49%
Titular de Universidad	23.38%
Titular Escuela Universitaria	2.6%
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	15.58%
Profesor/a Colaborador/a	2.6%
Profesor/a Ayudante Doctor/a	9.09%
Profesor/a Visitante	12.99%
Profesor/a Asociado/a	20.78%
Investigador	6.49%
TOTAL	100%

MÓSTOLES. Composición porcentual del profesorado por tipo de contrato. Evolución.

CATEGORÍA	2021-22
Catedrático/a de Universidad	5
Titular de Universidad	18
Titular Escuela Universitaria	2
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	12
Profesor/a Colaborador/a	2
Profesor/a Ayudante Doctor/a	7
Profesor/a Visitante	10
Profesor/a Asociado/a	16
Investigador	5
TOTAL	77

MÓSTOLES. Nº de profesores por tipo de contrato. Evolución.

INDICADOR	2021-22
% DOCTORES	72.7%
Nº DOCTORES	56

INDICADOR	2021-22
Nº TIEMPO COMPLETO	60
Nº TIEMPO PARCIAL	17
QUINQUENIOS	130
SEXENIOS	75
TRAMOS DOCENTIA	73

MÓSTOLES. Otros indicadores. Evolución.