

FACULTAD DE INFORMÁTICA



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID

MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO DEL GRADO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CURSO 2015/16

Contenido

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE	1
DE MADRID	1
I.- INTRODUCCIÓN.....	3
II.- CRITERIOS.....	3
CRITERIO 1: LA FACULTAD PUBLICA EN SU PÁGINA WEB INFORMACIÓN SOBRE EL GRADO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	3
Aspectos a valorar:	3
CRITERIO 2: ANÁLISIS CUALITATIVO DEL DESARROLLO EFECTIVO DE LA IMPLANTACIÓN Y DE LOS NIVELES DE CALIDAD ALCANZADOS EN EL GRADO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS... 	4
Aspectos a valorar:	4
SUBCRITERIO 1: ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD DEL TÍTULO/CENTRO	4
SUBCRITERIO 2: INDICADORES DE RESULTADO	7
SUBCRITERIO 3: SISTEMAS PARA LA MEJORA DE LA CALIDAD DEL TÍTULO.	10
SUBCRITERIO 4: TRATAMIENTO DADO A LAS RECOMENDACIONES DE LOS INFORMES DE VERIFICACIÓN, SEGUIMIENTO Y RENOVACIÓN DE LA ACREDITACIÓN.	16
SUBCRITERIO 5: MODIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS	16
SUBCRITERIO 6: RELACIÓN Y ANÁLISIS DE LAS FORTALEZAS DEL TÍTULO.....	17
SUBCRITERIO 7: ENUMERACIÓN DE LOS PUNTOS DÉBILES ENCONTRADOS EN EL PROCESO DE IMPLANTACIÓN DEL TÍTULO, ELEMENTOS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN DEL SGIC QUE HA PERMITIDO SU IDENTIFICACIÓN, ANÁLISIS DE LAS CAUSAS Y MEDIDAS DE MEJORA ADOPTADO.	19

I.- INTRODUCCIÓN

Esta Memoria tiene su origen en lo señalado en el artículo 27 del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio.

El objetivo de esta Memoria Anual es que los responsables del seguimiento del Título en el Centro realicen un autodiagnóstico del desarrollo del Título, y que sus reflexiones permitan entender mejor los logros y las dificultades del mismo. Esta Memoria Anual forma parte de la primera etapa del Seguimiento del Título que culmina con la Acreditación, en caso favorable.

Para la elaboración de la Memoria se han tenido en cuenta las indicaciones de las distintas instituciones implicadas en la Calidad de la Educación Superior, destacando entre estas indicaciones las de disponer de mecanismos formales para el control y revisión de sus Títulos, que aseguren su relevancia y actualidad permanentes, permitiéndoles mantener la confianza de los estudiantes y de otros agentes implicados en la Educación Superior (criterio 1.2). De igual modo, se señala que las instituciones de Educación Superior deben garantizar que recopilan, analizan y utilizan información pertinente para la gestión eficaz de sus programas de estudio y de otras actividades (criterio 1.6), y que publican información actualizada, imparcial y objetiva, tanto cualitativa como cuantitativa, sobre los programas y Títulos que ofrecen (criterio 1.7).

II.- CRITERIOS

En el proceso de seguimiento se han establecido dos criterios que son objeto de análisis por la Comisión de Calidad del Título y/o Centro.

El primero de los criterios hace referencia a la **información pública del Título**. En este criterio se analiza la disponibilidad, accesibilidad y actualización de la información necesaria para satisfacer las demandas e intereses de los diferentes grupos que interactúan directa o indirectamente en el proceso formativo.

El segundo de los criterios que analiza la **información proveniente del Sistema de Garantía Interno de Calidad**, permite conocer el desarrollo del Título y los niveles de calidad alcanzados en el programa formativo. En este apartado se encuentra la información relacionada con el análisis de indicadores, información generada por el sistema interno de garantía de la calidad, acciones puestas en marcha por el Centro como consecuencia de los análisis realizados por el mismo, de las recomendaciones efectuadas en los informes de verificación, modificación y las realizadas como consecuencia de los informes de seguimiento internos de la UCM y externos (FUNDACIÓN MADRI+D).

CRITERIO 1: LA FACULTAD PUBLICA EN SU PÁGINA WEB INFORMACIÓN SOBRE EL GRADO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Aspectos a valorar:

1. La página Web del Centro ofrece la información sobre el Título, previa a la matriculación, que se considera crítica, suficiente y relevante de cara al estudiante (tanto para la elección de estudios como para seguir el proceso de enseñanza-aprendizaje). Este Centro garantiza la validez de la información pública disponible.

El enlace de la página Web que contiene esta información es el siguiente:

<https://informatica.ucm.es/>
<https://informatica.ucm.es/estudios/2015-16/grado-videojuegos>

2. Esta información está actualizada y su estructura permite un fácil acceso a la misma.
3. La información presentada se adecua a lo expresado en la memoria verificada del Título.

CRITERIO 2: ANÁLISIS CUALITATIVO DEL DESARROLLO EFECTIVO DE LA IMPLANTACIÓN Y DE LOS NIVELES DE CALIDAD ALCANZADOS EN EL GRADO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Aspectos a valorar:

SUBCRITERIO 1: ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD DEL TÍTULO/CENTRO

Se han puesto en marcha los procedimientos del sistema de garantía de calidad previstos en el punto 9 de la memoria presentada a verificación y concretamente respecto a la estructura y funcionamiento del sistema de garantía de calidad del Título.

1.1.- Relación nominal de los responsables del SGIC y colectivo al que representan.

La Facultad de Informática cuenta con una Comisión de Calidad de los Grados que lleva a cabo todas las actuaciones relativas a garantizar la calidad de los estudios de grado que en ella se imparten. Su composición en el curso 2015/16 queda reflejada en la siguiente tabla. Se puede consultar también en la página web de la Facultad. <http://informatica.ucm.es/comision-de-calidad-de-grados>

Titular y suplente	Categoría y/o colectivo
M ^ª Belén Díaz Agudo	Vicedecana de Estudios y Calidad
Ignacio Martín Llorente (Suplente: Hortensia Mecha López)	Representante del Departamento de Arquitectura de Computadores y Automática
Marco Antonio Gómez Martín (Suplente: Eva Ullán Hernández)	Representante del Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial
Francisco J. López Fraguas (Suplente: Luis F. Llana)	Representante del Departamento de Sistemas Informáticos y Computación
Margarita Sánchez Balmaseda (Suplente: Álvaro del Prado Millán)	Representante del resto de Departamentos con docencia en la Facultad de Informática
Rafael Ruiz Gallego-Largo (Suplente Fernando Ginéz González)	Representante del Personal de Administración y Servicios
Juan Jesús Martos Escribano (Suplente Almudena López Ortega)	Representante de alumnos del Grado en Ingeniería Informática
Ricardo Eugui Fernández	Representante de alumnos del Grado en Ingeniería de Computadores
Rubén Gómez Fuentes	Representante de alumnos del Grado en Ingeniería del Software

En relación a la estructura de la Comisión de Calidad cabe destacar:

- Su composición cuenta con representantes de los diferentes Departamentos responsables de la docencia, con los alumnos de todos los grados impartidos en la facultad así como de representantes del Personal de Administración y Servicios.
- Su composición refleja completamente la propuesta que se realizó en la Memoria Verificada.
- A cada reunión asisten como invitados aquellos participantes que requieren los temas del orden del día, por ejemplo, han sido convocados los coordinadores de asignaturas, vicedecanos del centro, directores de departamentos, o agentes externos, de forma que se puedan abordar con profundidad los temas específicos planteados en cada una de las reuniones.
- Los coordinadores de los 4 grados impartidos en la Facultad de Informática son invitados a todas las reuniones. El coordinador del grado de videojuegos, es además el representante del Departamento ISIA.
- No existe aún representante del grado de videojuegos, que es el grado objeto de esta memoria. Al ser el curso 2015/2016 el primer curso de implantación, no fue posible captar a ningún alumno para la misma. Como indicaremos en el subcriterio 7, esto se ha subsanado para el curso 2016/2017.
- El número de miembros permite una operativa fluida y ágil.

1.2.- Normas de funcionamiento y sistema de toma de decisiones.

Existe un Reglamento de Funcionamiento de la Comisión de Calidad de Grado que fue aprobado en Junta de Facultad el 12 de mayo de 2011 y está disponible públicamente en la página web de la Facultad: <http://informatica.ucm.es/comision-de-calidad-de-grados>

El Reglamento tiene por objeto la regulación de la organización y funcionamiento de la Comisión de Calidad del Grado de la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid.

Este Reglamento incluye una descripción clara de las funciones de los Comisión de Calidad del Grado, de su composición y los deberes y derechos de sus miembros, de sus normas de funcionamiento, y del sistema de toma de decisiones.

Las funciones principales de la Comisión son:

- Realizar el seguimiento del Sistema de Garantía Interna de Calidad.
- Gestionar y coordinar todos los aspectos relativos a dicho sistema.
- Realizar el seguimiento y evaluación de los objetivos de calidad del título.
- Realizar propuestas de mejora y hacer un seguimiento de las mismas.
- Proponer y modificar los objetivos de calidad del título.
- Recoger información y evidencias sobre el desarrollo y aplicación del programa formativo de la titulación (objetivos, desarrollo de la enseñanza y aprendizaje y otros).
- Gestionar el sistema de Información de la titulación.

La Comisión se reúne al menos una vez al finalizar cada cuatrimestre (en marzo, y julio) y una vez más al terminar el curso académico en septiembre. De forma adicional se puede reunir cuando lo decide el presidente o a petición de la mitad de los miembros.

Todas las decisiones se toman por mayoría simple y votan todos los miembros de la Comisión. El Presidente tiene voto de Calidad.

Las decisiones se remiten a la Junta de Centro que puede adoptar las medidas necesarias para su ejecución. Cualquier decisión tomada en la Comisión implicará un seguimiento del grado de ejecución de la misma en la siguiente reunión (o en las siguientes en caso de ser necesario).

Además del Reglamento, en esta página Web además está públicamente disponible la información sobre la composición de la Comisión, y las actas de todas las reuniones.

Interacción con otras Comisiones de la Facultad

La Comisión de Calidad de los Grados interactúa con la Comisión Académica que se encarga de la elaboración de los horarios y del calendario de exámenes antes del comienzo del curso, así como de atender las peticiones de posibles cambios o de atender las posibles incidencias sobre estos temas que puedan surgir durante el curso. La Comisión Académica de la Facultad está formada por un representante de cada departamento y otro de los estudiantes, propuesto por delegación de alumnos. Es una Comisión no delegada de la Junta de Facultad, por lo que todas las decisiones se envían para su aprobación en la Junta. La Comisión se reúne entre 5 y 10 veces al año, dependiendo de las cuestiones a tratar. Cuando se detectan incidencias, el presidente de la Comisión Académica informa a la presidenta de la Comisión de Calidad de los Grados.

1.3.- Periodicidad de las reuniones y acciones emprendidas.

Cumpliendo con las normas de funcionamiento fijadas en el Reglamento de Funcionamiento de la Comisión de Calidad de Grado, indicamos a continuación las fechas y temas tratados en las reuniones de la Comisión durante el curso 2015/16.

La información sobre las reuniones está públicamente disponible en: <http://informatica.ucm.es/comision-de-calidad-de-grados>

1. 26 de octubre de 2015 ([Acta de la reunión del 26 de octubre de 2015](#))
 - Informe de asuntos pendientes del buzón de calidad
 - Análisis de las actividades del curso 14/15:
 - Calendarios de coordinación de actividades: se aprecian importantes solapamientos en la entrega de prácticas, sobre todo en el segundo parcial de segundo curso.
 - Asistencia de alumnos: se constata que la asistencia de alumnos a las clases es baja.
 - Análisis de resultados académicos del curso 14/15. Destaca la baja tasa de éxito en primer curso de asignaturas clave para la carrera.
 - Se decide la inclusión de resultados de aprendizaje en fichas docentes.
 - Se comenta la importancia de las comisiones de coordinación de asignaturas en la facultad, y se tratan algunos detalles sobre las mismas.
 - Planificación de actividades para el curso 15/16:
 - Calendarios de entregas de prácticas.
 - Recopilación de datos de asistencia de alumnos a las clases.
 - Análisis de resultados académicos.
 - Charlas motivadoras para alumnos en primero.
2. 22 de enero de 2016 ([Acta de la reunión del 22 de enero de 2016](#))
 - La alumna del Grado en Ingeniería Informática Almudena López Ortega se ha ofrecido voluntaria para asistir a las reuniones como suplente del representante de su grado Juan Jesús Martos Escribano que está realizando una estancia Erasmus.
 - Informe de asuntos pendientes del buzón de calidad:
 - Quejas diversas.
 - Ajustes en el horario de apertura de los laboratorios.
 - Seguimiento de las actividades planificadas para el curso 15/16.
 - Memorias de seguimiento del curso 14/15: se acuerda que aunque todavía no han sido requeridas conviene ir avanzándolas.
 - Resultados de aprendizaje en fichas docentes: se identifican asignaturas que todavía no los han proporcionado y se asigna responsables de la comisión para la revisión de las fichas docentes actualizadas.
3. 27 de abril de 2016 ([Acta de la reunión del 27 de abril de 2016](#))
 - Informe de asuntos pendientes del buzón de calidad

- Análisis y aprobación de las memorias de seguimiento del curso 14/15.
 - Normativa de la Facultad ante las copias. Debido al aumento de copias en prácticas se decide desarrollar una normativa al respecto que será aprobada en Junta de Facultad.
 - Propuesta de cambios adicionales en los planes de estudio. Se recuerdan los cambios de cuatrimestre de asignaturas que se propusieron por la comisión de Análisis de los Grados (pendientes de aprobación ANECA e implantación en curso 16/17).
 - Seguimiento de las actividades planificadas para el curso 15/16.
 - Renovación de miembros de la Comisión de Calidad de los Grados: algunos miembros de la comisión van a abandonarla y se trata sobre su sustitución.
4. 21 de junio de 2016 ([Acta de la reunión del 21 de junio de 2016](#))
- Se acuerda que la Comisión lleve a cabo un proceso de revisión detallada de los mecanismos de evaluación de las fichas docentes.
 - El proceso de inclusión de resultados de aprendizaje en las fichas docentes se da por concluido, una vez revisados estos.
 - Se ha enviado a la ANECA los cambios en los planes de estudio de los grados en ingeniería informática, ingeniería del software e ingeniería de computadores comentados en la reunión del 27 de abril de 2016.
 - Seguimiento de las actividades planificadas para el curso 15/16.
 - Actividades para el curso 16/17:
 - Se acuerda simplificar el formulario para la recogida de datos que se envía a profesores.
 - Se acuerda limitar los calendarios de actividades a primer y segundo curso.

La profesora Margarita Sánchez sugiere la organización en la Facultad de una Jornada de Innovación Docente similar a otras realizadas donde los profesores compartan experiencias en asignaturas concretas.

SUBCRITERIO 2: INDICADORES DE RESULTADO

Se han calculado los indicadores cuantitativos establecidos en el Sistema Interno de Garantía de Calidad, que permiten analizar, entre otros, el cumplimiento o desviación de los objetivos formativos y resultados de aprendizaje.

En la tabla siguiente aparecen columnas para un ciclo completo de cuatro años. Sin embargo, al ser el curso 2015/2016 el primer año de implantación del grado en desarrollo de videojuegos, únicamente se proporcionan los datos correspondientes a la primera de ellas.

INDICADORES DE RESULTADOS

*ICM- Indicadores de la Comunidad de Madrid *IUCM- Indicadores de la Universidad Complutense de Madrid	Primer curso de implantación 2015/2016	Segundo curso de implantación	Tercer curso implantación	Cuarto curso implantación
ICM-1 Plazas de nuevo ingreso ofertadas	50			
ICM2 Matrícula de nuevo ingreso	53			
ICM-3 Porcentaje de cobertura	106%			
ICM-4 Tasa Rendimiento del título	67.3%			
ICM-5 Tasa Abandono del grado	No aplicable			
ICM-6 Tasa de Abandono del máster	No aplicable			
ICM-7 Tasa Eficiencia de los egresados	No aplicable			
ICM-8 Tasa Graduación	No aplicable			
IUCM-6 Tasa de participación en el Programa de Evaluación Docente	58.82%			
IUCM-7 Tasa de evaluaciones en el Programa de Evaluación Docente	58.82%			
IUCM-8 Tasa de evaluaciones positivas del profesorado	100%			
IUCM-13 Satisfacción de alumnos con el título	7.8			
IUCM-14 Satisfacción del profesorado con el título	9			
IUCM-15 Satisfacción del PAS del Centro	8.5			

2.1.- Análisis de los Resultados Académicos.

Presentamos aquí un breve análisis de los indicadores de resultados del curso 2015/2016. Dado que es el primero de implantación del grado no se puede hacer un análisis comparativo con los resultados de años anteriores.

El Grado en Desarrollo de Videojuegos, como el resto de los grados de la Facultad de Informática, tiene un índice de ocupación muy alto.

La tabla siguiente condensa la información de notas de corte, plazas ofertadas y alumnos admitidos de los cinco grados impartidos en la facultad:

	2015/16	
	Nota de corte	Alumnos de nuevo ingreso / Plazas ofertadas
GIS	6,690	105/90
GIC	5,895	76/70
GII	6,944	165/185
DG	12,708	28/28
GDV	8,598	53/50

Consideramos que los datos de acceso son muy buenos y que el grado ha tenido una buena acogida. Como se ve, la nota de corte es sólo superada por el Doble Grado de Informática-Matemáticas (que tiene la segunda nota de corte más alta de toda la UCM). Es cierto que la nota de corte está algo por debajo de la nota de corte de titulaciones equivalentes de otras universidades, pero no es de extrañar pues en el momento en el que los estudiantes hicieron la solicitud de acceso a la universidad, el grado estaba aún pendiente de aprobar por la ANECA. Esperamos que el curso 2016/17 esta nota de corte suba algo más.

Podemos también hacer un pequeño análisis comparativo sobre el indicador ICM-4 que determina la tasa de rendimiento del título. Este indicador refleja la proporción de créditos ordinarios superados por los estudiantes con respecto a los créditos ordinarios matriculados.

El grado en Desarrollo de Videojuegos tiene un rendimiento global del 67,30%, lo que lo sitúa a la cabeza de los grados de la facultad sólo superado, igual que antes, por el doble grado:

	GIS	GIC	GII	DG	GDV
ICM-4 Tasa de rendimiento	53,92	43,84	60,14	87,39	67,30

Para poner aún más en valor esta tasa de rendimiento, hay que tener en cuenta que en el resto de los grados se están considerando todos los cursos del plan de estudios pues son grados completamente implantados, mientras que en el caso que nos ocupa los datos son únicamente de primer curso en donde la Facultad de Informática, tradicionalmente, tiene unas tasas de rendimiento inferiores a las del resto de cursos. Por indicar datos concretos, en el primer curso de implantación del GII (curso 2010/2011) este mismo indicador se quedó en 40,6 y en GIC en 21,2.

Por otra parte, la Comisión de Calidad de los Grados de la Facultad de Informática considera que el análisis de los indicadores es más indicativo si a esos indicadores globales de la titulación ya comentados se añaden otros específicos de asignatura, que pueden constituir un medio eficaz de detectar problemas en la implantación y desarrollo del Grado. La variabilidad de estos indicadores a lo largo del tiempo puede ser un instrumento valioso para determinar si los problemas son persistentes o si las acciones correctoras que pudieran tomarse tienen éxito a la hora de mejorar los resultados.

Dado que este es el primer año de implantación no podemos realizar esa comparativa. Sin embargo, reflejamos aquí las tasas de éxito y rendimiento de las distintas asignaturas ya implantadas para futuras referencias. De esta forma, en las memorias de seguimiento de los cursos próximos se podrá comenzar a hacer ese estudio comparativo.

Asignatura	Curso	2015/2016	
		TASA RENDTO	TASA ÉXITO
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	1	92,16%	94,00%
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN	1	63,46%	78,57%
FUNDAMENTOS DE LOS COMPUTADORES	1	54,00%	60,00%
MATEMÁTICA DISCRETA	1	46,00%	48,94%
METODOLOGÍAS ÁGILES DE PRODUCCIÓN	1	76,92%	90,91%
MÉTODOS MATEMÁTICOS	1	56,00%	65,12%
MOTORES DE VIDEOJUEGOS	1	61,54%	64,00%
PRINCIPIOS DE DIBUJO, COLOR Y COMPOSICIÓN	1	92,31%	100%
PROYECTO I	1	86,54%	93,75%

SUBCRITERIO 3: SISTEMAS PARA LA MEJORA DE LA CALIDAD DEL TÍTULO.

En este subcriterio se procede a analizar el estado de la implantación y resultados de los procedimientos contemplados para el despliegue del Sistema de Garantía Interno de Calidad que son los siguientes, debiendo consignarse en cualquier caso el estado de implantación (Implantado, en Vías de Implantación o No Implantado):

- 3.1.- Análisis del funcionamiento de los mecanismos de coordinación docente.
- 3.2.- Análisis de los resultados obtenidos a través de los mecanismos de evaluación de la calidad de la docencia del título.
- 3.3.- Análisis de la calidad de las prácticas externas.
- 3.4.- Análisis de la calidad de los programas de movilidad.
- 3.5.- Análisis de los resultados obtenidos relativos a la satisfacción de los colectivos implicados en la implantación del título (estudiantes, profesores, personal de administración y servicios y agentes externos).
- 3.6.- Análisis de los resultados de la inserción laboral de los graduados y de su satisfacción con la formación recibida.
- 3.7.- Análisis del funcionamiento del sistema de quejas y reclamaciones.

3.1.- Análisis del funcionamiento de los mecanismos de coordinación docente.

Según los documentos Verifica de los planes de estudios aprobados por la ANECA debemos disponer de mecanismos de coordinación en todos los niveles de estructuración de las enseñanzas: módulos, materias y asignaturas.

- La coordinación de módulo implicará que los contenidos de las diferentes materias se impartirán en el orden adecuado para facilitar el aprendizaje.

- La coordinación de materia impedirá que se repitan contenidos entre las diferentes asignaturas de una materia o que se dejen contenidos importantes sin impartir por la división en asignaturas.
- La coordinación de asignatura supondrá que los contenidos, actividades formativas y métodos de evaluación de todos los grupos de una asignatura serán comunes.
- El último punto corresponde a lo que tradicionalmente se viene en denominar coordinación horizontal, mientras que la coordinación de módulos y materias forman parte de la llamada coordinación vertical. En ocasiones, los mecanismos de coordinación utilizados abordan simultáneamente varios aspectos de la coordinación.

A continuación describimos dichos mecanismos:

- Mecanismos de coordinación horizontal

El grado de videojuegos tiene un único grupo, por lo que no es necesario ningún mecanismo de coordinación que garantice ficha docente única para todos los grupos.

- Mecanismos de coordinación vertical

Descripción:	Agentes de coordinación vertical
Calificación:	Implantado
Resultados:	<ul style="list-style-type: none"> - Aparte del intercambio de información de las comisiones de asignatura, especialmente a través de sus coordinadores, como agentes de coordinación vertical actúan los departamentos, a través de sus comisiones académicas o similares, y de manera más global por los coordinadores de grado y la propia Comisión de Calidad de los Grados. - El proceso de elaboración de las fichas es supervisado por estos agentes de coordinación vertical - Actúan como filtros efectivos a la hora de detectar y resolver problemas de falta de homogeneidad, solapamientos e incluso de inconsistencia de fichas entre sí o con el plan de estudios oficial.
Utilidad:	<ul style="list-style-type: none"> - Muy útil - Se hace constar como fortaleza del grado
Descripción:	Coordinación a nivel de materia
Calificación:	Implantado
Resultados:	<ul style="list-style-type: none"> - La coordinación a nivel de materia garantiza que el conjunto de asignaturas de cada materia cubre todas las competencias asignadas a la misma en el plan de estudios. La comprobación de esa cobertura es realizada por el coordinador del grado y el resto de agentes de coordinación vertical. - Durante la elaboración de las fichas del curso 2015/2016 no se detectó ningún caso de falta de cobertura que requiriera acciones adicionales por parte de esos agentes.
Utilidad:	<ul style="list-style-type: none"> - Alta. - Se hace constar como fortaleza del grado.

3.2.- Análisis de los resultados obtenidos a través de los mecanismos de evaluación de la calidad de la docencia del título.

La Facultad de Informática cuenta actualmente con un total de 229 profesores entre adscritos a la facultad y adscritos a otras facultades (CC. Físicas, Matemáticas y CC. Económicas). En las

enseñanzas impartidas en la facultad participan profesores de muy diversas áreas de conocimiento, lo cual muestra el carácter multidisciplinar del profesorado.

Por categoría	Datos del centro			Datos del título				
	Número de profesores	ECTS impartidos	Sexenios	Número de profesores		ECTS impartidos		Sexenios
				Total	% sobre el total	Total	% sobre el total	
C. U.	34	243,50	144	1	5,88	6,0	7,06	3
T. U.	91	845,36	189	3	17,65	15,00	17,65	8
T. E. U.	2	15,44						
Prof. Eméritos	1	0,00	6					
Prof. Visitantes	1	18,20						
P. C. D.	63	803,03	60	9	52,94	43,50	51,18	8
Prof. Asociados	19	141,40						
P. A. D.	11	131,79		3	17,65	19,00	22,35	
Prof. Colaboradores	11	130,91	4					
Otros	5	37,04		1	5,88	1,50	1,76	
Prof. de Centro Adscrito	1	6,00						
Totales:	230	2372,67	403	17	100,00	85,00	100,00	19

El 93% de los profesores adscritos a la Facultad tienen dedicación a tiempo completo. El 7% restante tienen dedicación a tiempo parcial, 11 asociados. A pesar de la juventud de la plantilla, y de que el número de funcionarios en la actualidad es de 127, el número de sexenios reconocidos a profesores de la Facultad es de 403, número que se incrementa año a año. El número total de profesores del grado de Videojuegos es bajo, pues es el primer año de implantación, y únicamente se han impartido clases de las nueve asignaturas del primer curso. La Facultad cuenta también con 51 empleados de administración y servicios, de los cuales 23 son laborales y 28 funcionarios.

Descripción:	Evaluación Docente del Profesorado
Calificación:	Implantado
Resultados:	<ul style="list-style-type: none"> - Hasta el curso 2015/16 (incluido) han existido dos opciones alternativas para realizar la evaluación docente del profesorado. La opción tradicional es realizar la encuesta a través de la aplicación web que se pone a disposición de los alumnos en la URL http://calidad.ucm.es/encuestacalidad. La otra opción consiste en utilizar el sistema OpenIRST para realizar las encuestas de forma presencial en el aula. Este sistema lleva en uso en nuestra facultad desde el curso 2012/13 y se fomenta su utilización ya que así se incrementa notablemente la participación de alumnos en el programa Docentia. El año a que se refiere este informe (2015/16) se realizaron de manera presencial usando el sistema OpenIRST 64 encuestas a profesores participando un total de 1532 estudiantes. - Además, desde la Facultad realizamos campañas de concienciación del profesorado sobre la importancia de las encuestas en los procesos de mejora de la calidad docente. En el curso 2015/2016 el porcentaje de profesores evaluados ascendió al 58.82%. - En el curso 2015/16, un total de 23 profesores de la facultad han sido

	<p>evaluados como excelentes y el 100% de los profesores que imparten docencia en este grado han sido evaluados favorablemente, lo que muestra la calidad de los profesores que imparten docencia en este grado, siendo muy superior el porcentaje a la media de la rama; no obstante, debido a la adscripción voluntaria por parte del profesorado al sistema de evaluación, consideramos que, aunque es superior al de otros años, el número de profesores que solicitaron su participación en el programa debe seguir aumentando en los siguientes cursos</p>
Utilidad:	<ul style="list-style-type: none"> - Alta. - Se hace constar como fortaleza del grado

La siguiente tabla refleja los datos con todos los títulos de la Facultad respecto a la evaluación del programa Docencia:



Indicadores IUCM-6 (tasa de participación), IUCM-7 (tasa de evaluación) e IUCM-8 (tasa de evaluaciones positivas)

Curso: 2015-16

Centro: Facultad de Informática

	Estudio	IUCM-6	IUCM-7	IUCM-8
Facultad de Informática	DOBLE GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA - MATEMÁTICAS (DT02)	25.23	17.12	100.00
	GRADO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (0899)	58.82	58.82	100.00
	GRADO EN INGENIERÍA DE COMPUTADORES (0845)	22.31	14.88	100.00
	GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE (0847)	22.90	13.74	100.00
	GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (0846)	64.00	54.67	100.00
	MÁSTER EN INGENIERÍA DE SISTEMAS Y DE CONTROL (060J)	10.00	0.00	
	MÁSTER EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (063K)	39.13	26.09	100.00
	MÁSTER EN INVESTIGACIÓN EN INFORMÁTICA (0607)	0.00	0.00	

3.3.- Análisis de la calidad de las prácticas externas.

En el curso 2015/16 sólo se ha implantado el primer curso, por lo que no se han realizado prácticas en empresas. Éstas están planteadas como créditos optativos de 3º o 4º curso.

3.4.- Análisis de la calidad de los programas de movilidad.

Al igual que en el apartado anterior, al tratarse del primer curso de implantación, no se han puesto aún en marcha los programas de movilidad.

3.5.- Análisis de los resultados obtenidos relativos a la satisfacción de los colectivos implicados en la implantación del título (estudiantes, profesores, personal de administración y servicios y agentes externos).

Descripción:	Resultados generales relativos a la satisfacción de los colectivos implicados en la implantación del título
Calificación:	Implantado
Resultados:	<ul style="list-style-type: none"> - En el curso 15/16 han participado 3 profesores y 27 alumnos. Aunque los números parecen muy bajos, la realidad es que el porcentaje de participación de los estudiantes no es malo. El número total de alumnos matriculados es de 53, por lo que el porcentaje de participación en el colectivo de los estudiantes es del 50%. La participación de los profesores si es, sin embargo, baja. De los 17 profesores que han impartido clase en la titulación, únicamente 3 han contestado, lo que supone un 17% de participación.

Utilidad:	<ul style="list-style-type: none"> - Alta. - Se hace constar como debilidad del grado el porcentaje de participación del profesorado. El problema aparece porque muchas veces los profesores tienen que rellenar hasta cuatro encuestas ya que no solo imparten clase en alguno de los grados de la Facultad, sino también en alguno de los grados de otras facultades.
------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Descripción:	Resultados generales estudiantes
Calificación:	Implantado
Resultados:	<ul style="list-style-type: none"> - Los resultados en la encuesta a estudiantes son buenos. La totalidad de los 46 apartados por los que se pregunta superan el 5 de media. - Las notas más bajas son los apartados “Los materiales ofrecidos en la titulación son actuales y novedosos” (con un 5.2) y “Los materiales disponibles offline son suficientes” (con un 5.4). - Hasta 36 apartados tienen una nota superior a 7, y más del 50% de los apartados (26 para ser exactos) superan el 8. - Destacan los apartados relacionados con la fidelidad, prescripción y compromiso, con el 8.6 en “Orgulloso de ser alumno de la UCM”, “Elegiría la misma titulación” y “Recomendación de la UCM”, el 8.7 en “Recomendación de la titulación” y el 9.2 en “Elegiría la misma universidad”
Utilidad:	<ul style="list-style-type: none"> - Muy útil. - Se hace constar como fortaleza del grado

Descripción:	Resultados generales profesores
Calificación:	Implantado
Resultados:	<ul style="list-style-type: none"> - En general las valoraciones en las encuestas de satisfacción realizadas por los profesores son más altas que las realizadas por los alumnos. - De las 27 valoraciones, hay 26 que alcanzan el 7, y 21 tienen un 8 o superior. - La satisfacción global con la titulación se sitúa en un 9. - El único aspecto que recibe una calificación por debajo del siete llega a estar por debajo del 5. Se trata del aprovechamiento de las tutorías, que los profesores del grado califican con 4.7. Cabe destacar que los alumnos que asisten a tutorías las valoran muy positivamente en sus encuestas (8.3 de satisfacción con ellas y 8.2 en utilidad). Desafortunadamente, muchos alumnos no las usan. No debería ser un problema de falta de información, pues los horarios y despachos están en la web y son fácilmente accesibles (http://informatica.ucm.es/informatica/profesores-y-tutorias).
Utilidad:	<ul style="list-style-type: none"> - Muy útil. - Se hace constar como fortaleza del grado

Descripción:	Encuestas satisfacción del PAS
Calificación:	Implantado
Resultados:	<ul style="list-style-type: none"> - La encuesta de satisfacción del PAS no es específica para cada grado, es decir, se realiza una única encuesta general para todas las titulaciones de la Facultad de Informática. Han participado 34 personas, lo cual supone una participación del 65,38%. - El grado de satisfacción del personal de administración de servicios es muy alto. De las 30 preguntas que conforman la encuesta, en 27 de ellas la puntuación es superior a 7, alcanzándose puntuaciones superiores a 8 en 15 de las preguntas. En particular, el grado de satisfacción con el centro es de 8.5. - El apartado que obtiene peor puntuación es el relativo al plan de formación del PAS, que obtiene como puntuación un 6.
Utilidad:	<ul style="list-style-type: none"> - Muy útil. - Se hace constar como fortaleza del grado

Descripción:	Encuesta satisfacción con los servicios de la Biblioteca
Calificación:	Implantado
Resultados:	<ul style="list-style-type: none"> - Durante el curso 2015/16 se realizó un cuestionario de satisfacción de usuarios sobre los servicios bibliotecarios (http://biblioteca.ucm.es/intranet/57290.php). La participación en la Facultad de Informática de 108 estudiantes. - Nuestros estudiantes utilizan preferentemente los servicios de la biblioteca de la Facultad (90 de 108 la marcan como primera opción) aunque también utilizan (16 de 108) la biblioteca María Zambrano, ya que tiene un horario de apertura más amplio y se encuentra en el mismo edificio que parte de las aulas asignadas a los estudios de grado de nuestra facultad. - De las 23 valoraciones a las preguntas de la encuesta, en solo dos de ellas los estudiantes asignan al servicio de biblioteca de la Facultad una nota inferior a la media de la Universidad. En dichos casos, la diferencia entre ambas valoraciones es de menos de dos décimas. - La valoración global del servicio de biblioteca por parte de los alumnos de la Facultad es muy alta, alcanzando una media de 7.6. Además, ningún apartado es calificado con menos de 6.4.
Utilidad:	Estas encuestas se consideran bastante útiles

3.6.- Análisis de los resultados de la inserción laboral de los graduados y de su satisfacción con la formación recibida.

Actualmente no hay graduados

3.7.- Análisis del funcionamiento del sistema de sugerencias, quejas y reclamaciones.

La Comisión de Calidad mantiene a disposición del profesorado, alumnado y PAS un buzón único de sugerencias para todas aquellas propuestas que tengan como finalidad promover la mejora de la Calidad de la Titulación (<http://informatica.ucm.es/sgic-informatica>). Este sistema de gestión de quejas y reclamaciones ha dado resultados muy satisfactorios en el resto de grados, simplificando notablemente la formalización de su gestión.

Durante el curso 2015/2016 el buzón de la comisión no registró ninguna entrada relacionada con el grado de videojuegos.

SUBCRITERIO 4: TRATAMIENTO DADO A LAS RECOMENDACIONES DE LOS INFORMES DE VERIFICACIÓN, SEGUIMIENTO Y RENOVACIÓN DE LA ACREDITACIÓN.

4.1.- Se han realizado las acciones necesarias para llevar a cabo las recomendaciones establecidas en el Informe de Evaluación de la Solicitud de Verificación del Título, realizado por la ANECA, para la mejora de la propuesta realizada.

No aplicable.

4.2.- Se han realizado las acciones necesarias para llevar a cabo las recomendaciones establecidas en el Informe de Seguimiento del Título, realizado por la Fundación para el conocimiento Madri+D para la mejora del Título.

No aplicable.

4.3.- Se han realizado las acciones necesarias para llevar a cabo las recomendaciones establecidas en el Informe de Seguimiento del Título, realizado por la Comisión de Calidad de las Titulaciones de la UCM, para la mejora del Título.

No aplicable.

4.4.- Se ha realizado el plan de mejora planteada en la Memoria de Seguimiento del curso anterior.

No aplicable.

4.5 Se han realizado las acciones necesarias para llevar a cabo las recomendaciones establecidas en el Informe de la Renovación de la Acreditación del título, realizado por la Fundación para el conocimiento Madri+D para la mejora del Título.

No aplicable.

SUBCRITERIO 5: MODIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

En este subcriterio queda recogida cualquier modificación del Plan de Estudios que se haya realizado durante el curso con el consiguiente análisis y posterior descripción de las causas que la han motivado.

5.1.- Naturaleza, características, análisis, justificación y comunicación de las modificaciones sustanciales realizadas.

No se ha enviado a la ANECA modificaciones sustanciales en el plan de estudios del Grado en Desarrollo de Videojuegos durante el curso 15/16.

5.2.- Naturaleza, características, análisis, justificación y comunicación de las modificaciones no sustanciales realizadas.

No se han enviado a la ANECA modificaciones no sustanciales en el plan de estudios del Grado en Desarrollo de Videojuegos durante el curso 15/16.

SUBCRITERIO 6: RELACIÓN Y ANÁLISIS DE LAS FORTALEZAS DEL TÍTULO.

1. Alta implicación de nuestro profesorado en su labor docente como así lo reflejan los resultados del programa Docentia, en el que todos los profesores de la Facultad evaluados han obtenido una evaluación positiva, habiendo 23 profesores que han obtenido la calificación de excelente.
2. Alta implicación de nuestro profesorado en su labor docente como así lo muestra el número de Proyectos de Innovación y Mejora de la Calidad Docente concedidos en el curso 2015/16 en esta Facultad.
 - Implementación de un entorno de aprendizaje colaborativo de lenguajes de programación mediante traducción
 - Realidad Aumentada en el Museo de Informática García Santesmases (MIGS++)
 - Aplicación del sistema jPET para la generación automática de tests en asignaturas de programación con Java
 - Desarrollo de material educativo reutilizable para el portal educativo de la UCM "Acepta el reto"
 - Modelo de asistente semi-automático para procesos de aprendizaje presenciales
 - Aprendizaje de lenguajes de programación mediante tutoriales interactivos: diseño y aplicabilidad
 - Caramelos con sabor a nota: apoyo digital para nuevos modelos de seguimiento de la participación en clase
 - Métodos de evaluación, mantenimiento y reutilización de páginas 'wiki' educativas de acceso abierto
 - Arquitectura dinámica de redes inalámbricas en banda libre para la ejemplificación de conceptos de transmisión en aplicaciones "Internet of Things"
 - Uso de los servicios para. TI@UCM para mejorar la gestión académica en los Departamentos
3. En la Facultad de Informática existe una gran tradición en mantener un alto nivel de coordinación entre los profesores de distintos grupos de la misma asignatura, impartiendo los mismos contenidos y compartiendo el método de evaluación, realizando en algunos casos procesos de corrección horizontal de los exámenes, lo que garantiza una evaluación equitativa para todos los alumnos. En el caso del Grado en Desarrollo de Videojuegos esa coordinación entre distintos grupos no la implementamos, pues es un único grupo, pero sí se realiza una coordinación entre las asignaturas para evitar solapamientos. Para la implantación del primer curso realizado en 2015/2016, tuvieron lugar varias reuniones con el coordinador del grado y profesores interesados en impartir docencia en el grado para establecer las directrices esenciales de las asignaturas de ese primer curso. Fruto de aquellas reuniones fue, por ejemplo, la selección del lenguaje de programación a utilizar

- en dos de las asignaturas de primero (MOT y FP), o el motor de videojuegos sobre el que desarrollar las prácticas en otras dos asignaturas (MOT y PROY1).
4. Las encuestas reflejan buenos niveles de satisfacción general de los alumnos, profesores y personal de administración y servicios.
 5. Funcionamiento ágil y proactivo de la Comisión de Calidad de los Grados (CCG) para detección y resolución de manera efectiva de diferentes problemas planteados por profesores y alumnos. La CCG realiza un análisis detallado de los resultados académicos por asignaturas y grupos, y de los datos de asistencia a clase.
 6. Uso de un sistema de mentorías. Se realiza una selección de los estudiantes mentores, y se fomenta la participación de la facultad en la preparación de las reuniones contando con tres charlas invitadas. El número de mentores que se inscribieron fue de 10. El número de telémacos que se inscribieron en el programa fue de 118. Lo que llevó a una asignación de 11 telémacos por mentor aproximadamente. El proceso de captación ha consistido en:
 - Creación y difusión de cartelería a partir del mes de junio.
 - Creación de un folleto informativo que se incluyó en la carpeta de documentación entregada a todos los alumnos de nuevo ingreso.
 - Publicidad vía web con *banners* tanto en la página de la facultad como en la de delegación de alumnos. Se realizó un formulario de inscripción on-line.
 - Publicidad en los monitores informativos repartidos a lo largo del edificio de Informática.
 - Charla informativa en el acto de presentación de los alumnos (acto organizado por el Decanato donde se juntan todos los alumnos de nuevo ingreso).
 - Captación por parte de los mentores a la salida del acto de presentación de los alumnos.
 7. Participación activa del uso del Campus Virtual en un porcentaje muy elevado de asignaturas teniendo el alumno actualizada en tiempo real toda la información relativa a dichas asignaturas, incluyendo las distintas las actividades creadas específicamente para el Espacio Europeo de Educación Superior.
 8. Seguimiento de la asistencia del profesorado a sus clases por el método de firmas. En caso de falta, las clases son recuperadas posteriormente. El seguimiento docente en la Facultad de informática se lleva a cabo mediante dos tipos de actuaciones en paralelo:
 - a. Una Comisión de Seguimiento encargada de verificar la impartición de las clases programadas. Esta comisión incluye representantes de los departamentos, de la Sección de Personal de Delegación de Alumnos y de Decanato de la Facultad. Además, la Junta de Facultad de Informática optó por el mecanismo consistente en depositar una hoja de firmas en cada aula, donde el profesor debe firmar cuando asiste a impartir su clase. En el caso de los laboratorios la firma se sustituye por el inicio de sesión del profesor en el ordenador correspondiente.
 - b. Una encuesta-panel realizada directamente por la Inspección de Servicios de la Universidad Complutense a través de alumnos seleccionados por dicha Inspección. Esta encuesta-panel tuvo lugar una vez al mes, en diferentes días de la semana elegidos por la Inspección.

Ambos procedimientos han permitido constatar un nivel de cumplimiento de la casi totalidad de la actividad docente. Según el informe de seguimiento del curso 2015/16 realizado por la comisión de seguimiento docente sobre 11300 clases evaluadas en todos los estudios de la facultad, las clases no impartidas fueron 20 (0,17%). También fue bajo el número de clases no impartidas pero recuperadas (0,93%) o impartidas por otro profesor (1,88%).

9. El uso de los recursos informáticos está optimizado. Los alumnos disponen de una amplia horquilla horaria para la utilización libre de los laboratorios de informática, siempre atendidos por personal técnico cualificado. Además el mantenimiento de los equipos es continuado y se realiza sin interferir con el curso de las clases.

10. Funcionamiento de la Comisión de Laboratorios creada en el curso 2011/12. La implantación de los nuevos planes de Grado de la Facultad de Informática ha generado la necesidad de un sistema mucho más dinámico y flexible de utilización de los recursos de los laboratorios de la misma, puesto que las prácticas no están asignadas a asignaturas concretas, sino que la mayoría de las asignaturas tienen una componente práctica que implica la utilización de los laboratorios durante determinadas horas del curso. Además, la amplia variedad de asignaturas implica la instalación en los mismos de múltiples aplicaciones hardware y software para responder a las peticiones de los profesores. La rápida evolución de la Informática y de la Tecnología, conlleva una constante actualización de dichos recursos. Este incremento de las necesidades, unido a las restricciones económicas con que se enfrenta la Universidad y, consecuentemente, esta Facultad, ha llevado a la necesidad de crear una Comisión de Laboratorios de la Facultad de Informática que se encargue de racionalizar la utilización y actualización de los recursos de los mismos. Entre las funciones fundamentales de esta Comisión está la realización del análisis de las necesidades de infraestructura de las distintas asignaturas que se imparten en los laboratorios y la planificación global de las adquisiciones y renovaciones de equipamiento y material informático para los Laboratorios de la Facultad de Informática. De esta forma el equipamiento de los laboratorios está adaptado y actualizado según a las necesidades de todas las asignaturas de los nuevos Grados y los recursos económicos disponibles en esta facultad. En relación con el grado de videojuegos, la comisión se está encargando de estudiar las compras necesarias presentes y futuras para el mismo, como las licencias de software específico de videojuegos que se realizó en el curso 2015/2016 o compras de *hardware* como mandos de consola que tendrán que comprarse en los próximos años.
11. Durante el curso 2015/16 se ha utilizado de forma general por todos los coordinadores la aplicación de gestión y validación de fichas desarrollada en el centro. En esta aplicación se ha utilizado un formato de ficha en la que los profesores visualizan la información de los compromisos adquiridos en la memoria verificada para el grado respecto a: contenidos mínimos, competencias, mecanismos de evaluación y actividades formativas. De esta forma, el profesor a partir de la información del plan de estudios rellena la información específica de la asignatura y la Comisión de Calidad de los Grados puede verificar de forma sencilla si la ficha cumple los compromisos del plan de estudios aprobado por la ANECA (documento verifica) en cuanto al programa detallado, evaluación detallada y actividades docentes. Además la aplicación permite listados de asignaturas y profesores coordinadores por materia, módulo, titulación, y curso. Las fichas resultantes se exportan a formato PDF, se firman y son aprobadas en Junta de Facultad. También se publican como parte de la guía docente y de forma accesible a través de la página Web de la Facultad. Esta aplicación la consideramos una fortaleza de nuestro centro respecto a la gestión de información docente y esperamos que mejore la información que reciben los alumnos de su plan de estudios, mejore la visibilidad de las fichas y las guías docentes para los alumnos.

SUBCRITERIO 7: ENUMERACIÓN DE LOS PUNTOS DÉBILES ENCONTRADOS EN EL PROCESO DE IMPLANTACIÓN DEL TÍTULO, ELEMENTOS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN DEL SGIC QUE HA PERMITIDO SU IDENTIFICACIÓN, ANÁLISIS DE LAS CAUSAS Y MEDIDAS DE MEJORA ADOPTADO.

7.1.- Relación de los puntos débiles o problemas encontrados en el proceso de implantación del título, elementos del sistema de información del SGIC que ha permitido su identificación y análisis de las causas. Propuesta del nuevo Plan de acciones y medidas de mejora a desarrollar

	Puntos débiles	Causas	Acciones de mejora	Responsable de su ejecución	Fecha de realización	Realizado/ En Proceso/ No realizado
Estructura y funcionamiento del SGIC						
Indicadores de resultado	Baja participación de profesores en las encuestas de satisfacción con la titulación (3.5)	Los profesores deben rellenar encuestas similares para todas las titulaciones en las que imparten docencia	Recordar a los profesores la importancia de rellenar las encuestas	Equipo decanal y coordinadores de grado	Curso 16/17	En proceso
	Bajo aprovechamiento de las tutorías por los alumnos (3.5)	A pesar de que los alumnos valoran muy positivamente las tutorías presenciales (8.3), los profesores opinan que los alumnos realizan un bajo aprovechamiento de las mismas (4.7)	Recordar a los alumnos la utilidad de la asistencia a tutorías	Mentores y profesorado	Curso 16/17	En proceso

Sistemas para la mejora de la calidad del título	Recomendaciones de matrícula	Aunque existen sistemas de coordinación vertical (apartado 3.1), la información de dependencias entre asignaturas no llega a los alumnos. Siendo el curso 2015/2016 el primer año de implantación, y por tanto todos los alumnos de nuevo ingreso, este mecanismo no era necesario, pero es de suponer que sea relevante en el futuro.	Elaborar un grafo de dependencias entre asignaturas similar al que ya existe para el resto de titulaciones de los grados para proporcionárselo a los alumnos como recomendaciones de matrícula.	Comisión de calidad de los grados y coordinador del grado.	Curso 16/17	En proceso
Tratamiento dado a las recomendaciones de los informes de verificación y seguimiento						
Modificación del plan de estudios						

MEMORIA APROBADA POR LA JUNTA DE CENTRO EL DÍA 27/02/2017