



**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID  
FACULTAD DE INFORMÁTICA**

**COMISIÓN DE CALIDAD DE LOS GRADOS  
Sesión del día 31 de marzo de 2025**

**ACTA**

A las 12:00 horas del día 31 de marzo de 2025, convocada por la Vicedecana de Estudios y Calidad, D.<sup>a</sup> Raquel Hervás Ballesteros, se reunió la **Comisión de Calidad de los Grados** de la Facultad de Informática en la Sala de Reuniones 1 de la Facultad de Informática, con la relación de convocados y asistentes y el orden del día que se indica a continuación. Preside D.<sup>a</sup> Raquel Hervás Ballesteros y actúa como secretaria suplente D.<sup>a</sup> Guadalupe Miñana Roperó.

<b>CONVOCADOS Y ASISTENTES</b>		<b>Asistió</b>
Raquel Hervás Ballesteros	Presidenta	Sí
Margarita Sánchez Balmaseda	Secretaria	Ex
<b>Representante del PTGAS</b>		
David Soria Jiménez	Vocal	No
<b>Representantes de Departamentos</b>		
Marco Antonio Gómez Martín	Vocal (DISIA)	Ex
Natalia López Barquilla	Vocal (DSIC)	Sí
Guadalupe Miñana Roperó	Vocal (DACYA)	Sí
<b>Representantes de estudiantes</b>		
Yi Wang Qiu	Vocal (GDV)	Sí
Hugo Cancio Fernández	Vocal (GIC)	No
Carlos Mantilla Mateos	Vocal (GIDIA)	Ex
Jorge Marinas Rubio	Vocal (GII)	No
Raúl Hernández Alvarado	Vocal (GIS)	Sí
<b>Invitados</b>		
Pedro Pablo Gómez Martín	Coordinador GDV	Sí
Narciso Martí Oliet	Vicedecano de Posgrado	Sí
Manuel Montenegro Montes	Coordinador GII	Sí
Antonio Navarro Martín	Coordinador GIS	Sí
Fernando Rubio Diez	Coordinador adjunto GII	Sí
Marcos Sánchez-Élez Martín	Coordinador GIC	Sí
Antonio Sánchez Ruiz-Granados	Coordinador GIDIA	Sí
<b>Agente externo</b>		
Susana Bautista Blasco	Subdir. De OA y Calidad (EPS, UFV)	Sí

Ex: Excusa su asistencia

DACYA: Dpto. de Arquitectura de  
Computadores y Automática

DISIA: Dpto. de Ingeniería del Software e  
Inteligencia Artificial

DSIC: Dpto. de Sistemas Informáticos y  
Computación

EPS, UFV: Escuela Politécnica Superior,  
Universidad Francisco de Vitoria

GDV: Grado en Desarrollo de Videojuegos

GIC: Grado en Ingeniería de Computadores

GIDIA: Grado en Ingeniería de Datos e

Inteligencia Artificial

GII: Grado en Ingeniería Informática

GIS: Grado en Ingeniería del Software

## **Orden del Día:**

1. Aprobación, si procede, del acta de la reunión anterior (10 de octubre de 2024).
2. Informe.
3. Asuntos pendientes del buzón de calidad.
4. Seguimiento con delegados del primer cuatrimestre del curso 2024-25.
5. Estudio de los resultados académicos del primer cuatrimestre del curso 2024-25.
6. Aprobación de la documentación (memoria y evidencias) de los seguimientos ordinarios del 2025 de los siguientes títulos:
  - a. Grado en Desarrollo de Videojuegos.
  - b. Grado en Ingeniería de Computadores.
  - c. Grado en Ingeniería Informática.
  - d. Grado en Ingeniería del Software.
7. Ruegos y preguntas.

---

La Vicedecana de Estudios y Calidad quiere dar la bienvenida a los nuevos representantes de estudiantes de la Comisión de Calidad de los Grados. También quiere agradecer la labor de los representantes anterior por su labor. Además, la Vicedecana explica que Guadalupe Miñana vuelve a ser la representante del departamento ACYA por haber dejado de ser Delegada del Decano para Procesos de Calidad. Agradece por tanto el trabajo de Manuel Prieto durante el tiempo que fue miembro de la Comisión.

### **1. Aprobación, si procede, del acta de la reunión anterior (10 de octubre de 2024).**

Se aprueba por asentimiento.

### **2. Informe.**

La Vicedecana pasa a informar del estado de los diversos procesos de calidad en los que estamos actualmente trabajando.

Con respecto a la acreditación institucional SISCAL, en la Junta de 30 de enero de 2025 se informó de la decisión de pausar el proceso por parte de nuestro centro y dejar de formar parte del grupo piloto. No se disponía de personal ni de medios suficientes para no solo conseguir la acreditación inicial, sino para ser capaces de mantener el sistema en el tiempo. El Decano espera que el próximo equipo decanal retome el asunto si lo considera conveniente. Al dejar este proceso, la figura de Delegada del Decano para Procesos de Calidad tiene menos sentido, y unido a los recortes presupuestarios, se decidió también prescindir de dicha figura. La Vicedecana agradece enormemente a Guadalupe su labor como Delegada, ya que gracias a ella se han conseguido mejores avances en varios frentes de Calidad en los últimos años.

Con respecto a las medidas para mejorar la participación de los diferentes colectivos en las encuestas de satisfacción de las titulaciones, el 7 de marzo se realizó una reunión entre José Manuel Segovia, responsable tecnológico de la Unidad de Indicadores de Calidad, Iván Martínez, el Vicedecano de Estudiantes, Comunicación y Transformación Digital, y la Vicedecana de Estudios y Calidad. Se discutieron diferentes medidas que se estaban tomando en otros centros para mejorar la participación, y qué opciones teníamos para realizar iniciativas a nivel de centro. Más concretamente, nos comentaron que algunos centros obtienen mejores resultados desde que envían ellos los correos (la Unidad les proporciona la información pertinente), o al colocar información de la encuesta en aplicaciones propias del centro para prácticas y similares. Como conclusiones de la

reunión nos enviaron el listado de estudiantes que todavía no han rellenado las encuestas para que podamos insistirles nosotros, y nos dieron la posibilidad de proporcionarnos en alguna fecha fija el listado de estudiantes que han participado, de manera que se pudiera dar créditos o hacer algún sorteo entre los participantes.

Se discuten varias ideas adicionales, y se decide que este curso se va a intentar fomentar la participación no solo con el sorteo, sino asignando 1 o 2 horas de actividad en la Copa de las Casas a los estudiantes que rellenen la encuesta. Según funcionen estas medidas se revisarán para el curso que viene.

Aunque de momento nos vamos a centrar en las encuestas de estudiantes, se plantea también la idea de fomentar la participación del profesorado con la colaboración de los consejos de departamento.

### **3. Asuntos pendientes del buzón de calidad.**

Desde el 7 de octubre de 2024 hasta el 18 de marzo de 2025 se han resuelto los siguientes asuntos recibidos en el buzón de calidad:

16/10/2024. Queja de un estudiante por las personas que fuman en las zonas prohibidas alrededor del edificio, solicitando que se vigile más que se cumplan las normas en esas zonas. Efectivamente está prohibido fumar en esas áreas, y por ello hemos puesto carteles bien visibles con la normativa y para intentar que la gente no fume donde no debe. Junto a Gerencia se estuvieron valorando diferentes acciones, pero parece que no entra en nuestras atribuciones vigilar su cumplimiento y no tenemos autoridad para conseguir forzarlo, ya que solo podrían hacerlo o bien el personal de seguridad del campus o la policía.

22/10/2024. Un profesor de un IES se pone en contacto para organizar una visita a la facultad con sus alumnos interesados en nuestros estudios. Se les remite a las Jornadas de Puertas Abiertas de la UCM, y se les explica que en ellas habrá una visita específica a la facultad y que aquí les atenderán profesores y estudiantes para que puedan plantear sus dudas.

29/10/2024. Una profesora de otra facultad que imparte clase aquí presenta una queja porque su cuenta de laboratorio se había bloqueado por supuestamente incumplir las normas del laboratorio al imprimir material para las clases. Parece ser que fue un malentendido porque usó un puesto distinto del de profesor y no se dieron cuenta de que era profesora. Se subsanó en el momento el error, pero esa subsanación no genera correo y por tanto ella no estaba avisada de que el tema estaba resuelto.

7/11/2024. Un estudiante se queja de que el alumbrado del entorno de la facultad no se enciende por la tarde-noche. Se comprueba que efectivamente hay un problema con el alumbrado y se pone en marcha su arreglo lo más pronto posible.

14/11/2024. Una persona externa a la universidad avisa de que buscando en Google “máster en ciencia de datos” le aparece información de unos másteres que sospecha que están intentando suplantarnos. Se le explica que NTicMaster es una empresa que gestiona varios másteres de Formación Permanente de la UCM, incluyendo el que comenta. Nuestra facultad no tiene docencia ni en este ni en otros, pero son "legales" y sí tienen relación con otras facultades de la UCM. Por tanto no es un fraude, aunque le agradecemos que se haya tomado el tiempo de comprobarlo y escribirnos por si acaso.

26/11/2024. Dos estudiantes de la asignatura de Sistemas Operativos en el DG-ADE expresan su agradecimiento al profesor, David Pacios, por su esfuerzo y dedicación a la asignatura. Se traslada el agradecimiento al profesor y a su departamento de manera anónima, y se agradece a los estudiantes que haya dedicado unos minutos a agradecer la labor del profesor.

27/12/2024. Un estudiante sugiere que no se deberían eliminar asignaturas del ámbito matemático como considera que se está haciendo, y menciona Criptografía y Teoría de Códigos (CTC) o Computación Cuántica (CC), entre otras. Se agradece al estudiante su sugerencia, y se le explica que algunas cosas no dependen de la facultad (como las optativas) y que por otro lado se están actualizando los planes de estudios y alguna de las cosas que comenta deberían mejorar.

8/01/2025, 9/01/2025 y 10/01/2025. Varios estudiantes de la asignatura VC del GDV se quejan por retrasos en las correcciones de las prácticas, que si están suspensas impiden presentarse al examen, ante la inminencia del examen final. También consideran que ha habido problemas de comunicación cuando han intentado ponerse en contacto con el profesor de la asignatura. Se habla con el profesor, que reconoce que ha habido falta de comunicación y se ha retrasado en las correcciones. Escribirá a la clase dando explicaciones sobre las mismas y sobre las condiciones para presentarse al examen. También ha habido comunicación con la delegada de clase para aclarar las cuestiones que preocupaban a la clase. El curso que viene se intentará mejorar la organización para evitar estos problemas.

29/01/2025. Llega una solicitud de información sobre apostilla de títulos de máster propio. Se explica que en la Facultad no realizamos ni conocemos estos trámites.

30/01/2025. Una consultoría solicita un contacto para validar un título universitario de un estudiante. Se redirige la solicitud a la Secretaría Académica de la Facultad.

3/02/2025. Un estudiante comenta que en la cafetería de la facultad hay pocas opciones de comida vegetariana, y solicita que se amplíe esta oferta. Se habla con el responsable de cafetería, que comenta que existen opciones vegetarianas que pueden pedir directamente. Así se les hace saber a los estudiantes y se les recomienda que hablen con Andrés directamente si echan en falta algo más.

6/03/2025. Un estudiante vuelve a quejarse de que se sigue fumando en las zonas prohibidas alrededor del edificio, y la respuesta sigue siendo que no podemos hacer más que señalar la prohibición como ya se hace actualmente.

Además, se han tratado los siguientes asuntos que se han recibido por correo electrónico:

3/12/2024. Una profesora presenta una queja a un estudiante que, teniendo más tiempo asignado para una prueba evaluable debido a su discapacidad, ha usado ese tiempo para copiar de un compañero. Se habla con el estudiante, que defiende su inocencia, pero que accede a tener un 0 en esa prueba sin más penalización el resto del cuatrimestre.

5/01/2025. La delegada de 4º del GDV escribe también para transmitir la preocupación de los estudiantes de VC que otros estudiantes expresaron en el buzón de calidad. Se trata el tema con todos los implicados (estudiantes, delegada, profesor) como ya se ha comentado anteriormente.

13/02/2025. La Delegación de Estudiantes traslada la queja de un estudiante de 1º E que quiere quejarse del resto de sus compañeros de AL que hablan tanto que no le dejan seguir la clase. Se trata el tema con la profesora, y se le ofrece intervención por parte de Decanato si es necesario. Finalmente ella misma llama al orden a los estudiantes y parece que la situación mejora.

18/02/2025. La Delegación de Estudiantes envía a Decanato un listado con todos los profesores que han tenido retrasos en la publicación de las correcciones teniendo en cuenta que hay que corregir en los 30 días naturales posteriores a la prueba, y que hay que entregar todas las calificaciones de prácticas y demás al menos 10 días antes del examen final. También ha habido algunos profesores que no han respetado la fecha límite de entrega de actas. Esta información también la enviaron a los coordinadores de las titulaciones implicadas y a los departamentos de los profesores correspondientes. En algunos casos los 30 días naturales se han superado por las vacaciones de Navidad después de algunos exámenes, pero aún así se ha reiterado a todos los implicados que si van a tener algún tipo de retraso en los plazos oficiales deben avisar a los estudiantes cuanto antes para que puedan organizarse.

19/02/2025. Un estudiante que necesita adaptaciones en los enunciados se pone en contacto porque ha tenido problemas en una prueba evaluable de la asignatura FC2. Se habla con la profesora para conocer las confusiones que surgieron en el examen, y pedirle que adapte los enunciados para este estudiante.

14/03/2025. Profesores del grupo 2º C se quejan del comportamiento disruptivo de un grupo de estudiantes que en clase no paran de molestar hablando o haciendo ruido innecesario. Se les ofrece intervención por parte de Decanato si es necesario, pero finalmente ellos mismos llaman al orden a los estudiantes explicándoles las posibles consecuencias y parece que la situación mejora.

#### **4. Seguimiento con delegados del primer cuatrimestre del curso 2024-25.**

Una vez finalizado el primer cuatrimestre, la Vicedecana de Estudios y Calidad se reunió con los delegados y subdelegados de los siguiente grupos:

- 1º A (GIC-GII-GIS)
- 1º del GDV
- 2º B (GII)
- 2º E (GIS)
- 2º G (GIC)
- 3º del GIDIA

En todos los casos se les pidió opinión sobre lo que había funcionado mejor o peor durante el cuatrimestre, y se habló de todas las asignaturas que habían cursado para identificar problemas y posibles mejoras. Posteriormente, la Vicedecana escribió a todos los profesores a los que había que transmitir algún problema, y/o a los coordinadores de grado cuando así fue necesario. También se transmitieron los agradecimientos expresados por algunos estudiantes hacia algunos de sus profesores.

Para mantener el anonimato de los estudiantes y los profesores, algo que resulta muy importante para los estudiantes cuando quieren hablar con franqueza de lo que ocurre en clase, solo se especifican aquí cuestiones generales y/o de mayor calado:

**Delegado y subdelegado de 1º A (GIC-GII-GIS).** En general todo ha ido bien, incluyendo sus primeras impresiones de la universidad, la facultad, etc. Solo han tenido más dificultades con la asignatura de Cálculo, que les ha resultado un poco más difícil de seguir, pero sin grandes problemas.

**Delegado y subdelegado de 1º del GDV.** En general bien, excepto en la asignatura de Motores de Videojuegos que ha sido “demasiado fácil”. Les pareció que los contenidos se daban superficialmente, sin profundizar, y muy orientados al uso de la herramienta Unity sin tener muy claros los conceptos de motores y videojuegos de manera más amplia. Con las clases que ya llevaban de MAP y P1 han notado que les falta mucha base. Sobre los horarios, pidieron que las asignaturas de FP1 y MD, que tienen clases de dos horas seguidas, se dividieran en clases de una hora ya que acababan resultando demasiado espesas.

**Delegado y subdelegado de 2º B (GII).** En general están contentos con la labor de los profesores, incluso en asignaturas más complicadas como por ejemplo FAL. En Ampliación de Matemáticas ha habido mucho absentismo, aunque luego han estudiado por su cuenta y los resultados consideran que no han sido malos. Tuvieron también algún problema en TOC porque el profesor no consiguió terminar el temario, pero pudo solventarlo de manera asincrónica. Agradecen especialmente la labor de Jesús Correas en la asignatura de BD.

**Delegada y subdelegado de 2º E (GIS).** En general todo ha ido razonablemente bien y no ha habido problemas graves, aunque sí que han comentado la baja asistencia y participación en clase en algunas asignaturas, especialmente en las clases de teoría de IS1.

**Delegado y subdelegado de 2º G (GIC).** En general bien, sin problemas graves, aunque les ha parecido que han tenido un cuatrimestre bastante cargado y complicado. Solo comentan algunas cosas en asignaturas puntuales más orientadas a intentar que los estudiantes se involucren más en las mismas o vayan más preparados para algunas partes específicas de los exámenes.

**Delegado y subdelegado de 3º del GIDIA.** En general bien, aunque como es el grupo que va “abriendo” el grado han notado que las asignaturas que se imparten por primera vez están un poco menos engrasadas. Más concretamente, la asignatura de Empresa y Emprendimiento, de solo 3 créditos, consideran que se ha quedado un poco corta para todo lo que podrían haber dado con más tiempo. Redes y Sistemas Operativos consideran que tal vez ha sido demasiado teórica y podría verse de una manera más práctica. La asignatura más complicada ha sido AA2, que se impartió de manera muy matemática. En cuanto a la coordinación, han encontrado algunos problemas de temporización entre TDM y PD2, que ya se han tratado con los profesores involucrados.

## **5. Estudio de los resultados académicos del primer cuatrimestre del curso 2024-25.**

Los coordinadores han realizado un estudio de los resultados del primer cuatrimestre. Se incluyen como anexos los análisis aportados por los coordinadores para cada grado. Los coordinadores toman la palabra para explicar los análisis realizados.

La Vicedecana quiere agradecer a los coordinadores el análisis tan exhaustivo que realizan de los resultados de sus grados, intentando siempre mejorar encontrando problemas que haya que solucionar.

## **6. Aprobación de la documentación (memoria y evidencias) de los seguimientos ordinarios del 2025 de los siguientes títulos:**

- a. Grado en Desarrollo de Videojuegos.**
- b. Grado en Ingeniería de Computadores.**
- c. Grado en Ingeniería Informática.**
- d. Grado en Ingeniería del Software.**

En el mes de enero se nos comunicó que se ponía en marcha el proceso de seguimiento ordinario 2025 para aquellas titulaciones que en la última renovación de la acreditación hubieran obtenido alguna D o C en algunos de los criterios. En nuestro caso solo teníamos algunas Cs en varios criterios de estos grados. En concreto, los principales problemas son sobre participación en las encuestas de satisfacción y tasas de abandono y graduación, y en algún grado específico cuestiones de falta de coordinación y problemas de sobrecarga de trabajo en algunas asignaturas.

El seguimiento consiste en la justificación de qué medidas se han tomado y qué resultados se han obtenido en esos criterios, y si la agencia considera que se han cumplido los requisitos, se cambia la calificación. Esto tiene el beneficio de que, si todos los criterios tienen As y Bs, la próxima renovación de la acreditación se realiza de forma abreviada con mucho menos trabajo de documentación y organización de la visita.

La Vicedecana quiere agradecer a los coordinadores el esfuerzo extra que han realizado para estudiar los datos y generar la documentación.

Se aprueba la documentación por asentimiento.

## **7. Ruegos y preguntas.**

Raúl Hernández, estudiante representante de GIS, expresa la preocupación de los estudiantes con la asignatura de FAL, que tanto les cuesta y que tiene tan malos resultados. Se le explican todas las medidas que se han intentado a lo largo de los años, y como una de las conclusiones que transmiten los profesores que han estado involucrados es que los estudiantes no la trabajan durante el curso y eso hace muy difícil aprobar. Se discute también la adecuación del test, y se plantea que se podría valorar que tuviera más preguntas (con solo 10 los estudiantes sienten que tienen menos margen para fallar). Se comunicará esta idea a los profesores de FAL para que la valoren.

Sin más asuntos que tratar se da por terminada la reunión a las 14:14.

Raquel Hervás Ballesteros  
Presidenta de la CCG  
Vicedecana de Estudios y Calidad

Guadalupe Miñana Roperó  
Secretaria suplente de la CCG

**ANEXO I: Resultados del primer  
cuatrimestre del curso 2024-25 del Grado en  
Ingeniería de Computadores**

## GRADO EN INGENIERÍA DE COMPUTADORES

### CURSO 24-25

#### PRIMER CUATRIMESTRE

Asignatura	Curso	Tasa de Éxito	Tasa de Rendimiento	Calif. Num. Media
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES	3	80,00%	66,67%	5,36
BASES DE DATOS	2	55,32%	45,61%	4,64
CÁLCULO	1	64,71%	58,51%	5,14
DISEÑO DE ALGORITMOS	3	45,45%	24,19%	4
ELECTRÓNICA	2	68,63%	50,72%	5,25
FUNDAMENTOS DE ALGORITMIA	2	42,50%	17,89%	4,48
FUNDAMENTOS DE COMPUTADORES I	1	48,61%	44,30%	4,83
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN I	1	27,27%	25,00%	3,18
GESTIÓN EMPRESARIAL	1	84,13%	82,81%	6,42
INGENIERÍA DEL SOFTWARE I	2	38,30%	28,57%	4,07
LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN Y PROCESADORES DE LENGUAJE	3	91,18%	65,96%	6,36
MATEMÁTICA DISCRETA Y LÓGICA MATEMÁTICA I	1	48,78%	39,60%	4,16
PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS DISTRIBUIDOS	4	76,09%	66,04%	6,34
PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS Y DISPOSITIVOS	3	91,11%	83,67%	5,94
REDES	3	77,55%	69,09%	5,8
SISTEMAS EMPOTRADOS	4	60,87%	53,85%	4,93
SISTEMAS OPERATIVOS	3	42,59%	33,82%	4,06
TECNOLOGÍA DE COMPUTADORES	2	56,25%	43,55%	4,93
TECNOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN I	2	55,00%	37,08%	5,5
ÉTICA, LEGISLACIÓN Y PROFESIÓN	4	96,72%	96,72%	6,81

La tabla representa marcado en naranja aquellas asignaturas con menos de un 60% de aprobados sobre presentados y menos de un 40% de aprobados sobre matriculados.

Fundamentos de Algoritmia o Sistemas Operativos son habituales de estos resultados en primera convocatoria y aunque se llevan a cabo deferentes actividades para mejorar estos resultados no se produce una mejora significativa de las tasas.

Diseño de Algoritmos que había salido en los últimos cursos de la lista ha vuelto a aparecer, sobre todo destaca que solo un cuanto de los estudiantes matriculados han aprobado la asignatura, posiblemente haya estudiantes matriculados a la vez de FAL y DA.

Ingeniería del Software I lleva los últimos cursos apareciendo en esta lista, la mayoría de las veces por problemas de entrega de trabajo por los estudiantes que se solventan en la extraordinaria (preguntar).

TP1 o MDL1 suelen mejorar después en la extraordinaria, posiblemente gracias a la madurez conseguida tras cursar TP2 o MDL2.

Asignatura	Grupo	Ingeniería de Computadores			Ingeniería Informática		
		Nº de Matriculados	Tasa de Éxito	Tasa de Rendimiento	Nº de Matriculados	Tasa de Éxito	Tasa de Rendimiento
FUNDAMENTOS DE ALGORITMIA	A	9	20,00%	11,11%	68	50,00%	36,76%
	B	9	83,33%	55,56%	41	26,92%	17,07%
	C	5	25,00%	20,00%	10	14,29%	10,00%
	G	60	33,33%	8,33%	12	50,00%	8,33%
	H	11	50,00%	45,45%	30	42,86%	30,00%
	I	1	0,00%	0,00%	16	91,67%	68,75%
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN I	A	22	20,00%	18,18%	37	38,24%	35,14%
	B	22	22,73%	22,73%	32	37,50%	37,50%
	E	14	40,00%	28,57%	18	42,86%	33,33%
	F	12	27,27%	25,00%	21	45,00%	42,86%
	G	9	44,44%	44,44%	14	61,54%	57,14%
	I	5	20,00%	20,00%	9	33,33%	33,33%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE I	A	2	0,00%	0,00%	63	63,16%	57,14%
	B	1	100,00%	100,00%	21	62,50%	47,62%
	C	6	100,00%	16,67%	11	100,00%	90,91%
	G	52	35,71%	28,85%	11	60,00%	54,55%
	I	2	100,00%	50,00%	9	100,00%	100,00%
MATEMÁTICA DISCRETA Y LÓGICA MATEMÁTICA I	A	21	30,00%	28,57%	41	51,43%	43,90%
	B	23	35,71%	21,74%	36	48,57%	47,22%
	E	16	46,15%	37,50%	25	61,11%	44,00%
	F	20	63,16%	60,00%	29	70,37%	65,52%
	G	15	72,73%	53,33%	16	66,67%	50,00%
	I	6	60,00%	50,00%	14	33,33%	28,57%
SISTEMAS OPERATIVOS	C	3	66,67%	66,67%	30	63,16%	40,00%
	G	65	41,18%	32,31%	10	22,22%	20,00%
TECNOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN I	A	4	0,00%	0,00%	64	80,00%	56,25%
	B	12	80,00%	66,67%	29	62,50%	34,48%
	C	5	33,33%	20,00%	12	50,00%	41,67%
	G	67	52,17%	35,82%	15	50,00%	26,67%
	I	1	0,00%	0,00%	9	71,43%	55,56%

Es especialmente raro los malísimos resultados de FP1, que como se puede ver en la tabla no son exclusivos sólo de GIC, también ocurre con los estudiantes de GII, hasta la media sobre los presentados es excesivamente baja.

Cabe “destacar” dentro de los malos resultados que también en el caso de SO o de TP1 no es exclusivo de GIC, si no que los estudiantes de GII tienen iguales o peores resultados. ¿Qué ha pasado con el grupo G?

**ANEXO II: Resultados del primer  
cuatrimestre del curso 2024-25 del Grado en  
Ingeniería Informática**

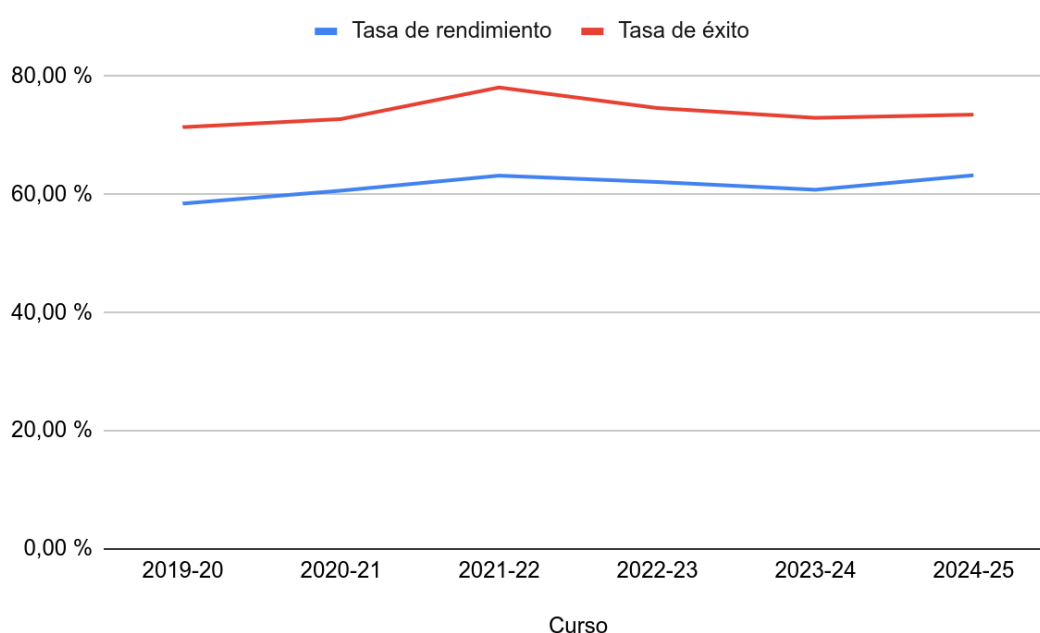
# Grado en Ingeniería Informática

## Informe de resultados del 1º cuatrimestre

Comisión de Calidad de los Grados - 31 de marzo de 2025

### Indicadores generales de la convocatoria de febrero

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
Tasa de rendimiento (apr. / mat.)	58,47 %	60,65 %	63,19 %	62,12 %	60,80 %	<b>63,25 %</b>
Tasa de éxito (apr. / pres.)	71,40 %	72,77 %	78,12 %	74,64 %	72,97 %	<b>73,52 %</b>



Se revierte la tendencia descendente de los últimos tres cursos, con leves mejoras. La tasa de rendimiento aumenta apenas un 3 % con respecto al curso anterior, y la tasa de éxito mantiene niveles similares. Tras la convocatoria extraordinaria de junio, las tasas de rendimiento y éxito suelen aumentar, al menos, un 10 %.

En los datos segregados por género no se observan grandes diferencias (apenas un 3 %). En cuanto al tipo de dedicación (tiempo parcial o total), la tasa de rendimiento de estudiantes matriculados a tiempo parcial es del 50 % aproximadamente, y del 65 % en el caso de estudiantes matriculados a tiempo completo. La variabilidad en las tasas de éxito es menor (tiempo completo: 74 %; tiempo parcial: 68 %).

### Indicadores por asignatura

Destaca el descenso de la tasa de rendimiento de FP1, que pasa del 60 % al 39 %, situándose entre las asignaturas con tasas más bajas, solo por encima de FAL (30 %). La tasa de rendimiento de SO mejora con respecto al curso anterior, situándose en el 40 %.

Globalmente, las mejoras tasas de rendimiento, superiores al 95 %, se obtienen en DSI, AI1, SC y ELP.

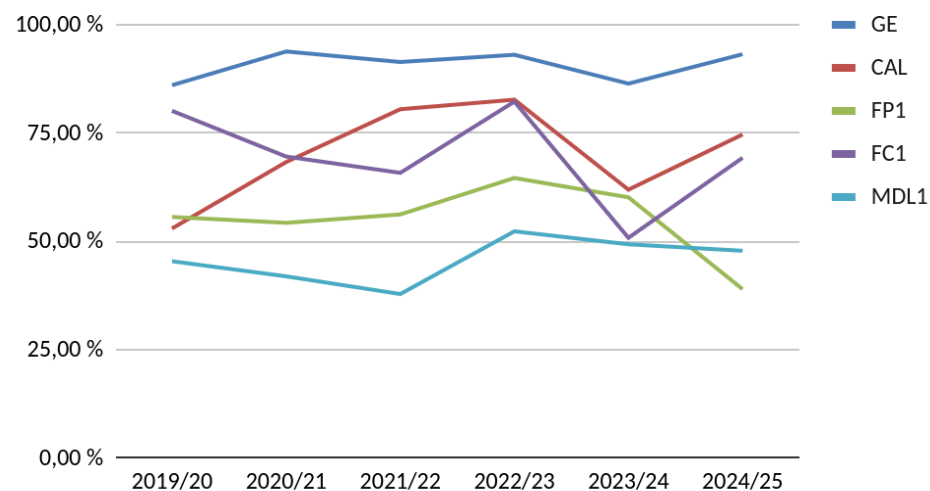
## Primer curso

Decrecen notablemente la tasa de rendimiento y la tasa de éxito de FP1 con respecto al curso anterior. Las tasas pasan a ser las segundas más bajas de la titulación. Afecta a casi todos los grupos, excepto el grupo F (TR 42 %) y el grupo G (TR 33 %).

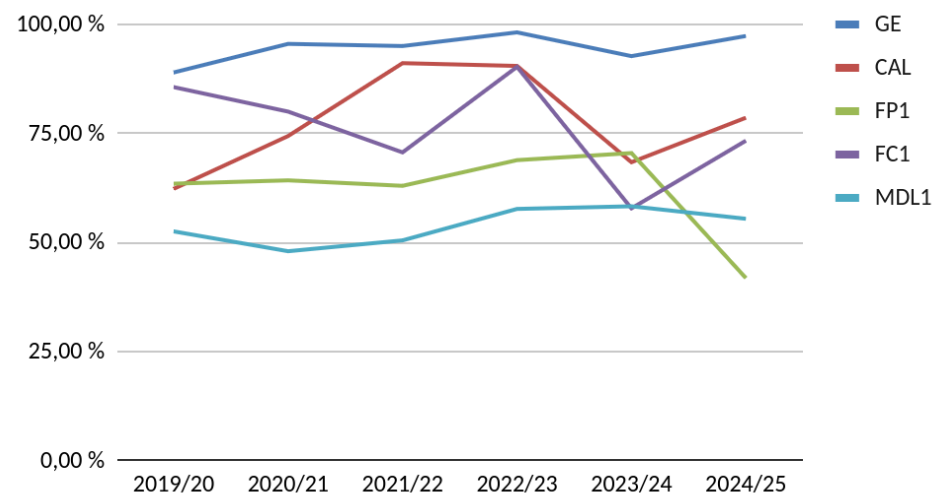
FC1 se recupera parcialmente de los resultados del curso anterior. CAL también sube, situando su TR por encima de la media de la titulación.

Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25			
	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito	
<b>GE</b>	86,07 %	88,98 %	93,86 %	95,54 %	91,43 %	95,05 %	93,10 %	98,18 %	86,44 %	92,73 %	93,22 %		97,35 %	
<b>CAL</b>	52,94 %	62,31 %	68,28 %	74,44 %	80,47 %	91,15 %	82,68 %	90,52 %	61,90 %	68,42 %	74,64 %		78,63 %	
<b>FC1</b>	80,13 %	85,62 %	69,57 %	80,00 %	65,81 %	70,64 %	82,26 %	90,27 %	50,81 %	57,80 %	69,29 %		73,33 %	
<b>MDL1</b>	45,41 %	52,50 %	41,92 %	47,95 %	37,84 %	50,45 %	52,32 %	57,66 %	49,33 %	58,27 %	47,83 %		55,40 %	
<b>FP1</b>	55,62 %	63,46 %	54,26 %	64,22 %	56,20 %	62,96 %	64,62 %	68,85 %	60,16 %	70,48 %	38,93 %	↓	41,80 %	↓

### Tasa de rendimiento - 1º curso



### Tasa de éxito - 1º curso



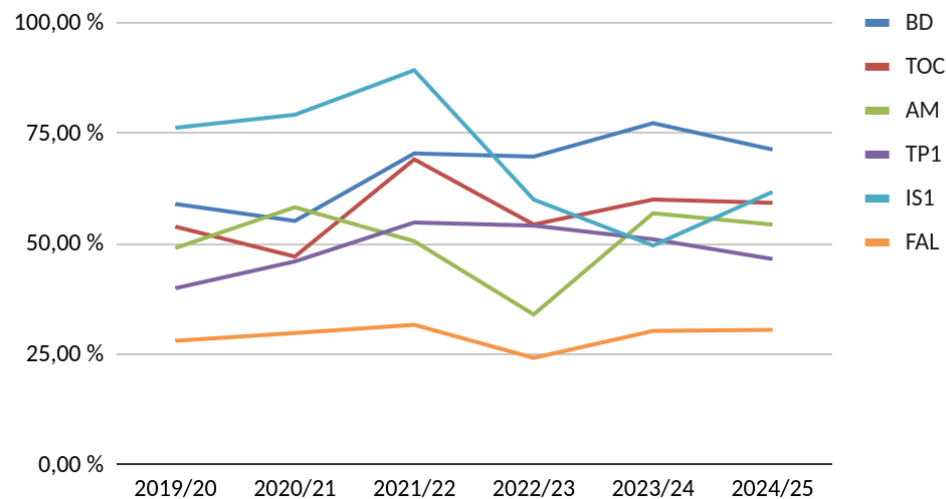
## Segundo curso

FAL sigue con la TR más baja de la titulación, con unos resultados muy desiguales entre grupos (A: 36,76 %, B: 17,07 %, C: 10,00 %, G: 8,33 %, I: 68,75 %). En el grupo G la tasa de presentados es muy baja: 16 %.

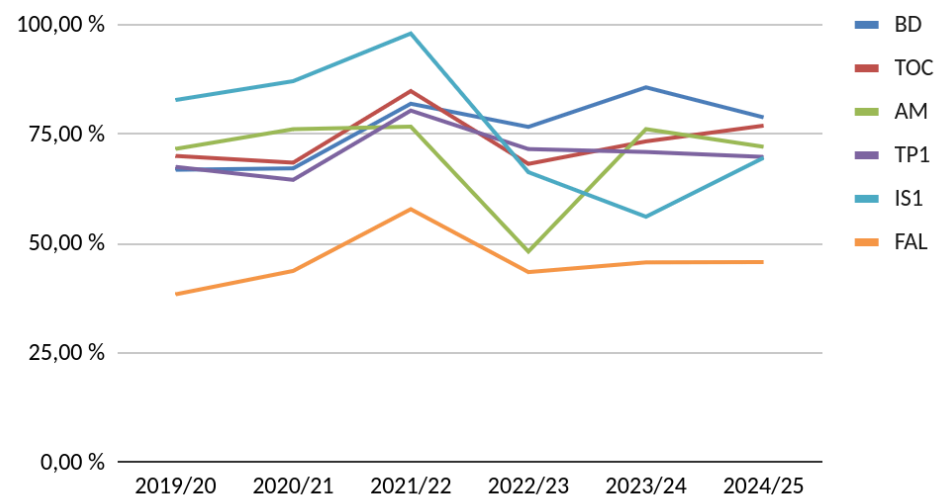
TP1 baja ligeramente. IS1 rompe la racha de descenso, volviendo a tener una TR similar a la media de la titulación.

Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25			
	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito	
<b>BD</b>	58,97 %	66,86 %	55,13 %	67,19 %	70,42 %	81,97 %	69,70 %	76,67 %	77,27 %	85,71 %	71,30 %		78,85 %	
<b>IS1</b>	76,27 %	82,82 %	79,22 %	87,14 %	89,29 %	98,04 %	60,00 %	66,32 %	49,61 %	56,14 %	61,74 %		69,61 %	
<b>TOC</b>	53,85 %	70,00 %	47,09 %	68,46 %	69,10 %	84,83 %	54,35 %	68,18 %	60,00 %	73,33 %	59,26 %		76,92 %	
<b>AM</b>	49,03 %	71,63 %	58,26 %	76,14 %	50,57 %	76,72 %	33,99 %	48,15 %	56,90 %	76,15 %	54,35 %		72,12 %	
<b>TP1</b>	39,90 %	67,50 %	45,96 %	64,54 %	54,78 %	80,37 %	54,07 %	71,57 %	50,98 %	70,91 %	46,51 %		69,77 %	
<b>FAL</b>	28,03 %	38,39 %	29,79 %	43,75 %	31,64 %	57,86 %	24,15 %	43,48 %	30,26 %	45,70 %	30,51 %		45,76 %	

### Tasa de rendimiento - 2º curso



### Tasa de éxito - 2º curso



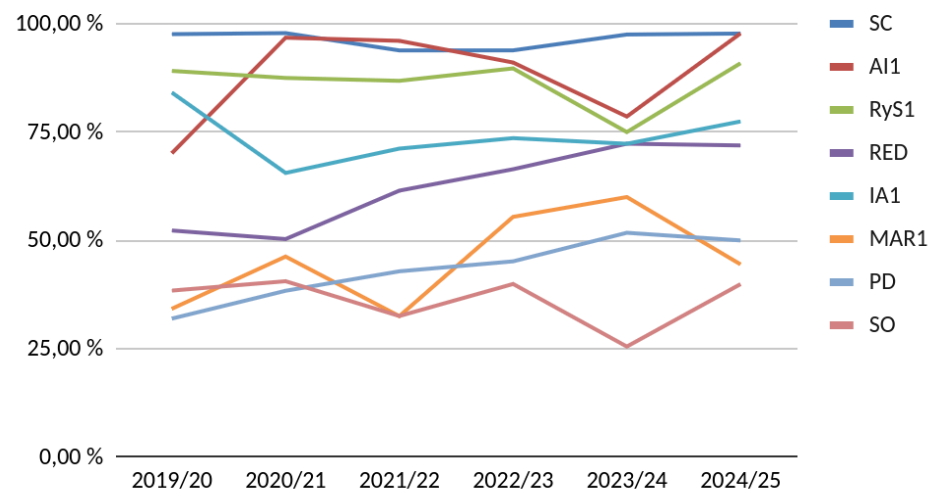
## Tercer curso

SO recupera sus tasas de hace dos años, después del descenso del curso pasado. Baja MAR1 notablemente; posiblemente por el porcentaje alto de repetidores (25 %).

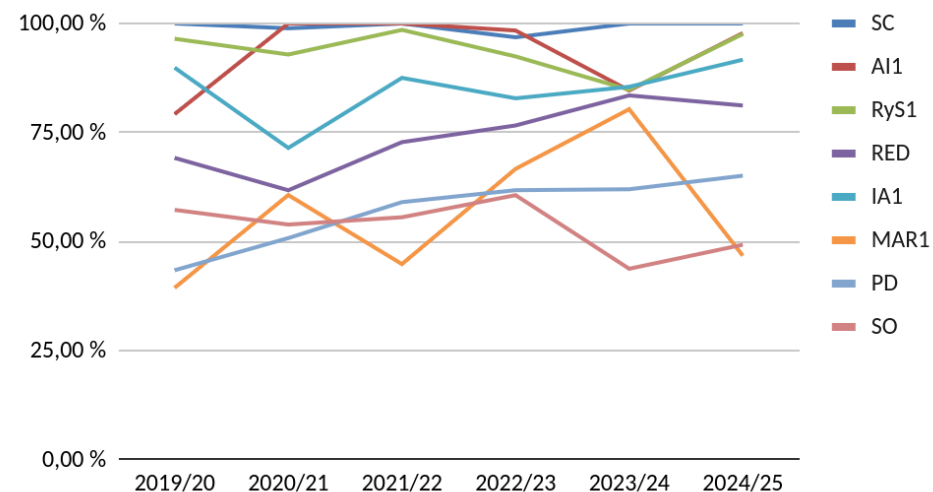
AI1 y RyS1 recuperan sus buenas tasas después del «bache» del curso pasado. RED se estabiliza tras encadenar varios años de mejora.

It	Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25		
		T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	
T	AI1	70,11 %	79,22 %	96,77 %	100,00 %	96,05 %	100,00 %	91,04 %	98,39 %	78,57 %	84,62 %	97,78 %		97,78 %
T	SC	97,59 %	100,00 %	97,83 %	98,90 %	93,83 %	100,00 %	93,85 %	96,83 %	97,50 %	100,00 %	97,73 %		100,00 %
T	RyS1	89,13 %	96,47 %	87,50 %	92,86 %	86,84 %	98,51 %	89,71 %	92,42 %	75,00 %	84,78 %	90,91 %		97,56 %
C	IA1	84,13 %	89,83 %	65,57 %	71,43 %	71,19 %	87,50 %	73,61 %	82,81 %	72,31 %	85,45 %	77,46 %		91,67 %
	RED	52,27 %	69,17 %	50,30 %	61,76 %	61,49 %	72,79 %	66,43 %	76,61 %	72,32 %	83,51 %	71,93 %		81,19 %
C	PD	31,94 %	43,40 %	38,37 %	50,77 %	42,86 %	59,02 %	45,16 %	61,76 %	51,76 %	61,97 %	50,00 %		65,08 %
C	MAR1	34,21 %	39,39 %	46,25 %	60,66 %	32,50 %	44,83 %	55,42 %	66,67 %	60,00 %	80,36 %	44,44 %		46,75 %
	SO	38,38 %	57,26 %	40,54 %	53,89 %	32,50 %	55,56 %	39,90 %	60,63 %	25,45 %	43,75 %	39,88 %		49,26 %

### Tasa de rendimiento - 3º curso



### Tasa de éxito - 3º curso

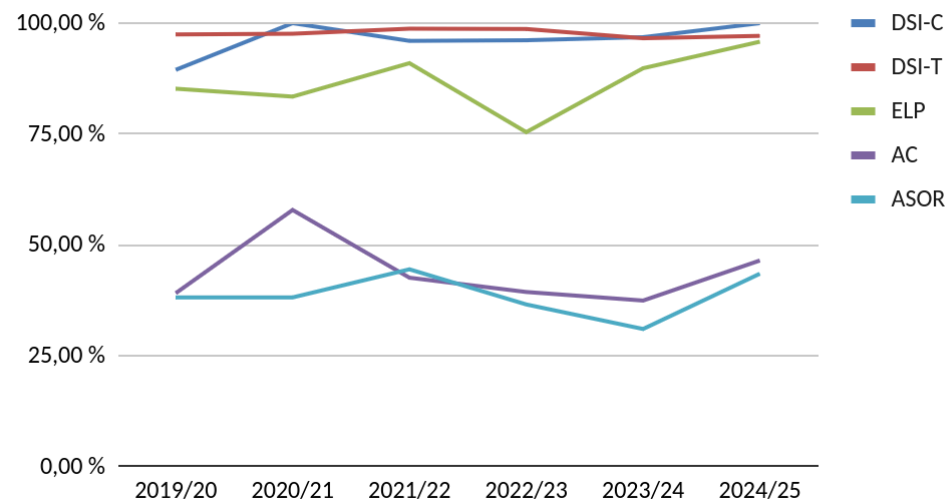


## Cuarto curso

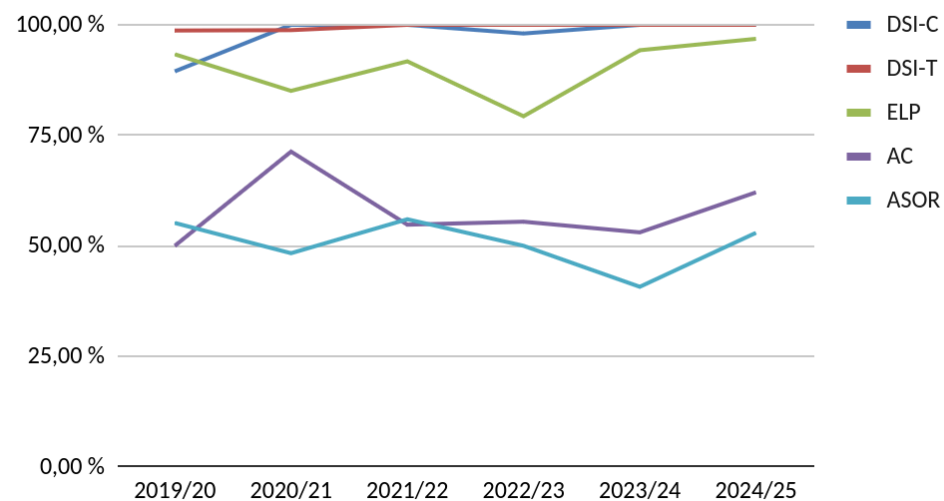
ASOR y AC vuelven a mejorar tras dos años de tasas por debajo del 40 %. ELP mejora considerablemente.

It	Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25			
		T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito	
C	DSI-C	89,47 %	89,47 %	100,00 %	100,00 %	96,00 %	100,00 %	96,15 %	98,04 %	96,83 %	100,00 %	100,00 %		100,00 %	
T	DSI-T	97,47 %	98,72 %	97,62 %	98,80 %	98,77 %	100,00 %	98,70 %	100,00 %	96,61 %	100,00 %	97,14 %		100,00 %	
	ELP	85,22 %	93,33 %	83,44 %	85,06 %	90,98 %	91,74 %	75,41 %	79,31 %	89,84 %	94,26 %	95,83 %	↑	96,84 %	↑
	AC	39,10 %	50,00 %	57,86 %	71,32 %	42,57 %	54,78 %	39,35 %	55,45 %	37,42 %	53,04 %	46,46 %		62,11 %	
	ASOR	38,10 %	55,17 %	38,10 %	48,32 %	44,44 %	56,00 %	36,51 %	50,00 %	30,98 %	40,71 %	43,45 %		52,94 %	

### Tasa de rendimiento - 4º curso



### Tasa de éxito - 4º curso



## Información sobre las tablas

- Los valores de las tablas anteriores representan puntos porcentuales para las tasas de rendimiento y éxito de los últimos seis cursos académicos.
- Todos los datos se refieren a la convocatoria de **febrero**.
- Las filas están en orden descendente según la tasa de rendimiento del curso 2024/25.
- El color de cada celda del curso 2024/25 indica la desviación con respecto a la media de los cuatro años anteriores:

<b>Verde oscuro</b>	↑↑	Valor por encima de dos desviaciones estándar de la media
<b>Verde claro</b>	↑	Valor por encima de una desviación estándar
<b>Blanco</b>		Valor cercano a la media
<b>Amarillo claro</b>	↓	Valor por debajo de una desviación estándar
<b>Amarillo oscuro</b>	↓↓	Valor por debajo de dos desviaciones estándar

- El listado de acrónimos de asignaturas puede consultarse en el Anexo al final de este documento.

## Anexo – Listado de asignaturas

Abreviatura	Asignatura
AC	ARQUITECTURA DE COMPUTADORES
AI1	AUDITORÍA INFORMÁTICA I
AM	AMPLIACIÓN DE MATEMÁTICAS
ASOR	AMPLIACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES
BD	BASES DE DATOS
CAL	CÁLCULO
DSI-C	DESARROLLO DE SISTEMAS INTERACTIVOS (IT. COMPUTACIÓN)
DSI-T	DESARROLLO DE SISTEMAS INTERACTIVOS (IT. TECNOLOG. INFORMAC.)
ELP	ÉTICA, LEGISLACIÓN Y PROFESIÓN
FAL	FUNDAMENTOS DE ALGORITMIA
FC1	FUNDAMENTOS DE COMPUTADORES I
FP1	FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN I
GE	GESTIÓN EMPRESARIAL
IA1	INTELIGENCIA ARTIFICIAL I
IS1	INGENIERÍA DEL SOFTWARE I
MAR1	MÉTODOS ALGORÍTMICOS EN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS I
MDL1	MATEMÁTICA DISCRETA Y LÓGICA MATEMÁTICA I
PD	PROGRAMACIÓN DECLARATIVA
RED	REDES
RyS1	REDES Y SEGURIDAD I
SC	SOFTWARE CORPORATIVO
SO	SISTEMAS OPERATIVOS
TOC	TECNOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORES
TP1	TECNOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN I

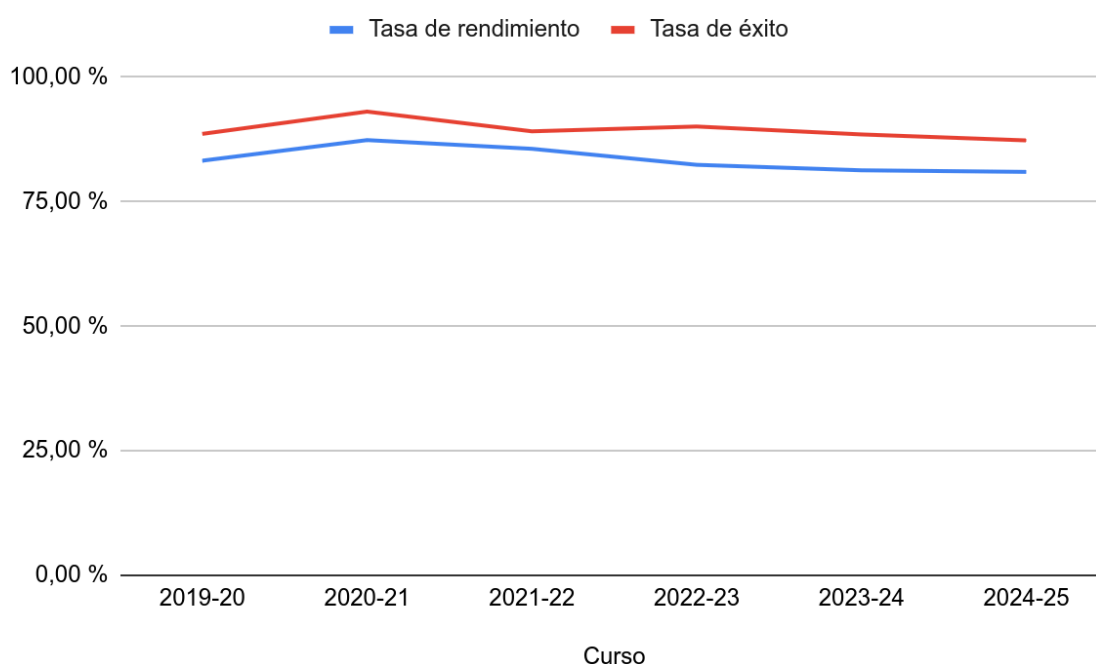
# Doble grado Informática - Matemáticas

## Informe de resultados del 1º cuatrimestre

Comisión de Calidad de los Grados - 31 de marzo de 2025

### Indicadores generales de la convocatoria de febrero

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
Tasa de rendimiento (apr. / mat.)	83,25 %	87,38 %	85,63 %	82,42 %	81,32 %	<b>81,00 %</b>
Tasa de éxito (apr. / pres.)	88,66 %	93,13 %	89,17 %	90,13 %	88,55 %	<b>87,35 %</b>



Los indicadores generales son muy similares a los del curso anterior, con un ligero descenso en la tasa de éxito (de un 1 % aproximadamente). Las tasas de rendimiento y éxito siguen siendo más elevadas que en el resto de titulaciones. Tras la convocatoria extraordinaria se espera un aumento del 7 o 8 % en ambos indicadores.







No se observan diferencias significativas en los datos separados por género, pero sí en los datos separados por dedicación. La tasa de rendimiento de estudiantes a tiempo parcial es del 57 % frente al 81 % de los estudiantes matriculados a tiempo completo. Cabe matizar que solamente hay 9 estudiantes matriculados a tiempo parcial en esta titulación durante el curso 2024/25. En cuanto a las tasas de éxito, las diferencias son más reducidas (81,1 % tiempo parcial, 87,5 % tiempo completo).

### Indicadores por asignatura

La asignatura con TR más baja de todo el doble grado es *Fundamentos de Algoritmia*, que pasa del 81 % del curso 2023/24 al 53 % del presente curso. El resto de asignaturas del GII tienen tasas de rendimiento superiores al 77 %.

## Información sobre las tablas

- Los valores de las tablas anteriores representan puntos porcentuales para las tasas de rendimiento y éxito de los últimos cinco cursos académicos.
- Todos los datos se refieren a la convocatoria de **febrero**.
- Las filas están en orden descendente según la tasa de rendimiento del curso 2024/25.
- El color de cada celda del curso 2024/25 indica la desviación con respecto a la media de los cuatro años anteriores:

<b>Verde oscuro</b>	 	Valor por encima de dos desviaciones estándar de la media
<b>Verde claro</b>		Valor por encima de una desviación estándar
<b>Blanco</b>		Valor cercano a la media
<b>Amarillo claro</b>		Valor por debajo de una desviación estándar
<b>Amarillo oscuro</b>	 	Valor por debajo de dos desviaciones estándar

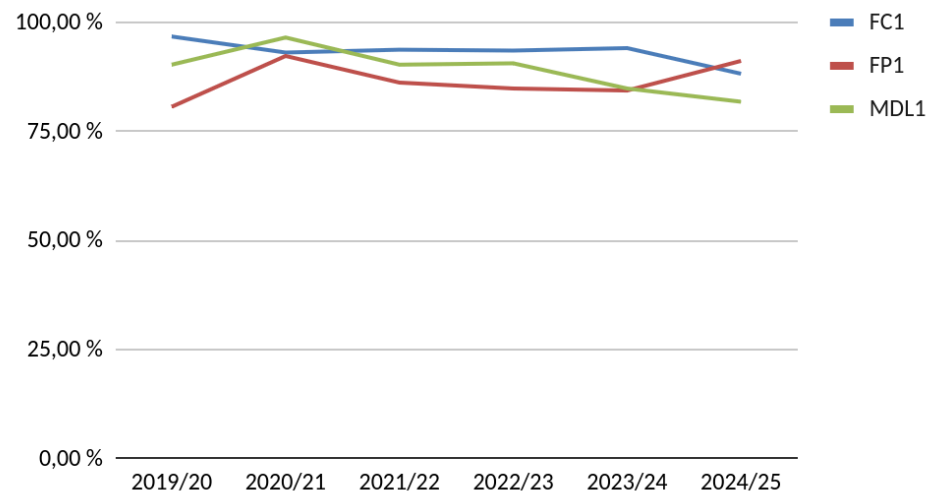
- El listado de acrónimos de asignaturas puede consultarse en el anexo al final de este documento.

## Primer curso

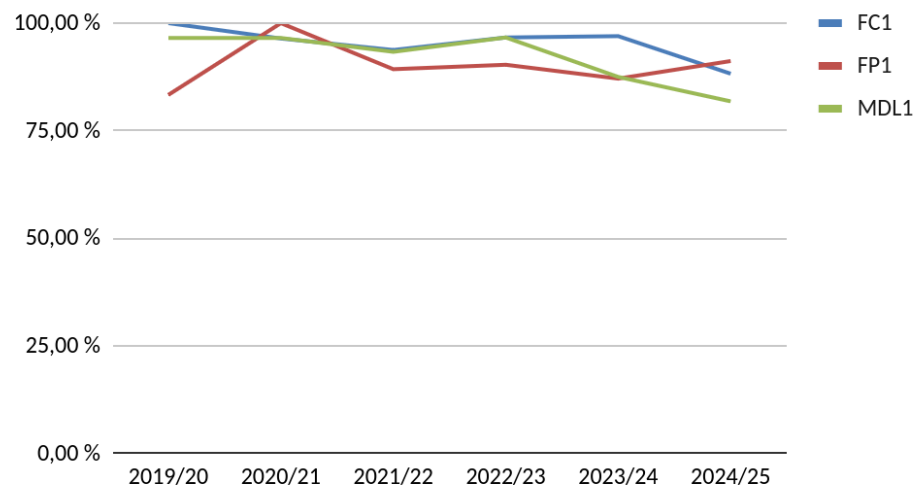
Sube FP1. Bajan ligeramente FC1 y MDL1 pero siguen teniendo tasas de rendimiento superiores a la media de la titulación.

	Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2023/24			
		T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito	
INF	<b>FP1</b>	80,65 %	83,33 %	92,31 %	100,00 %	86,21 %	89,29 %	84,85 %	90,32 %	84,38 %	87,10 %	91,18 %	↑	91,18 %	
INF	<b>FC1</b>	96,77 %	100,00 %	93,10 %	96,43 %	93,75 %	93,75 %	93,55 %	96,67 %	94,12 %	96,97 %	88,24 %	↓	88,24 %	↓
INF	<b>MDL1</b>	90,32 %	96,55 %	96,55 %	96,55 %	90,32 %	93,33 %	90,63 %	96,67 %	84,85 %	87,50 %	81,82 %	↓	81,82 %	↓

Tasa de rendimiento - 1º curso



Tasa de éxito - 1º curso





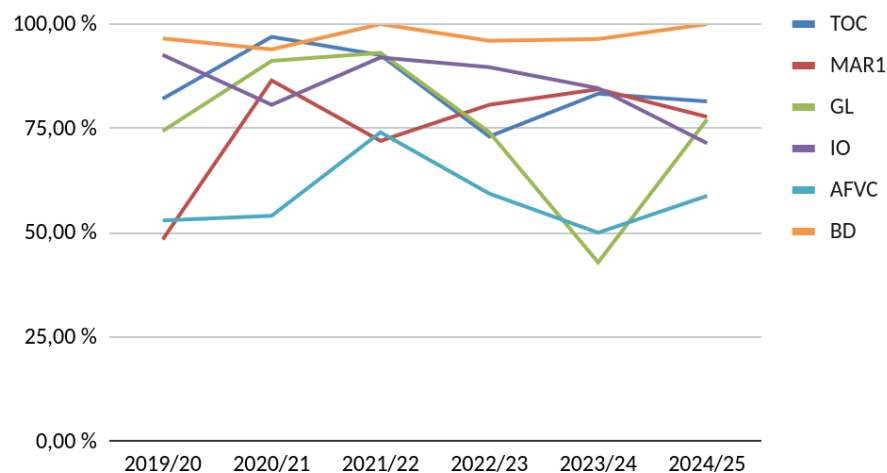
## Tercer curso

No hay grandes novedades en las asignaturas del GII, salvo un ligero descenso en MAR1 con respecto al curso anterior.

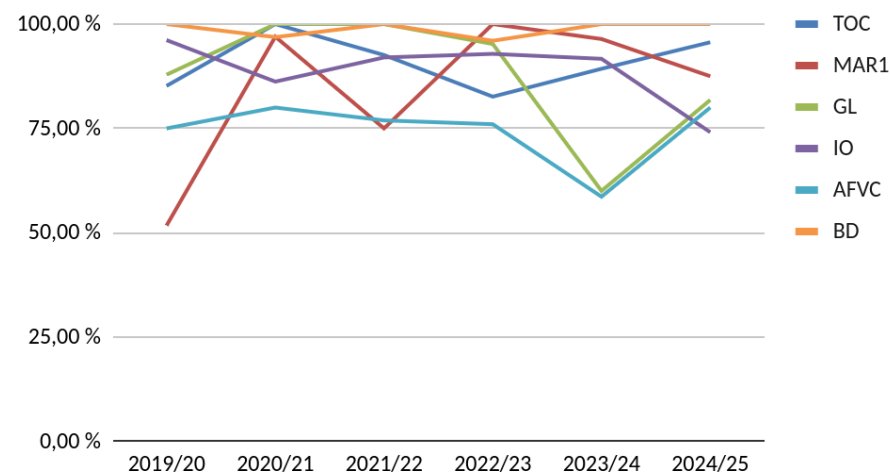
En el Grado en Matemáticas, GL se recupera del descenso del curso anterior e IO baja.

	Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25		
		T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito
INF	<b>BD</b>	96,55 %	100,00 %	93,94 %	96,88 %	100,00 %	100,00 %	96,00 %	96,00 %	96,43 %	100,00 %	100,00 %	↑	100,00 %
INF	<b>TOC</b>	82,14 %	85,19 %	96,97 %	100,00 %	92,59 %	92,59 %	73,08 %	82,61 %	83,33 %	89,29 %	81,48 %		95,65 %
INF	<b>MAR1</b>	48,39 %	51,72 %	86,49 %	96,97 %	72,00 %	75,00 %	80,65 %	100,00 %	84,38 %	96,43 %	77,78 %		87,50 %
MAT	<b>GL</b>	74,36 %	87,88 %	91,18 %	100,00 %	93,10 %	100,00 %	74,07 %	95,24 %	42,86 %	60,00 %	77,14 %		81,82 %
MAT	<b>IO</b>	92,59 %	96,15 %	80,65 %	86,21 %	92,00 %	92,00 %	89,66 %	92,86 %	84,62 %	91,67 %	71,43 %	↓	74,07 %
MAT	<b>AFVC</b>	52,94 %	75,00 %	54,05 %	80,00 %	74,07 %	76,92 %	59,38 %	76,00 %	50,00 %	58,62 %	58,82 %		80,00 %

Tasa de rendimiento - 3º curso



Tasa de éxito - 3º curso

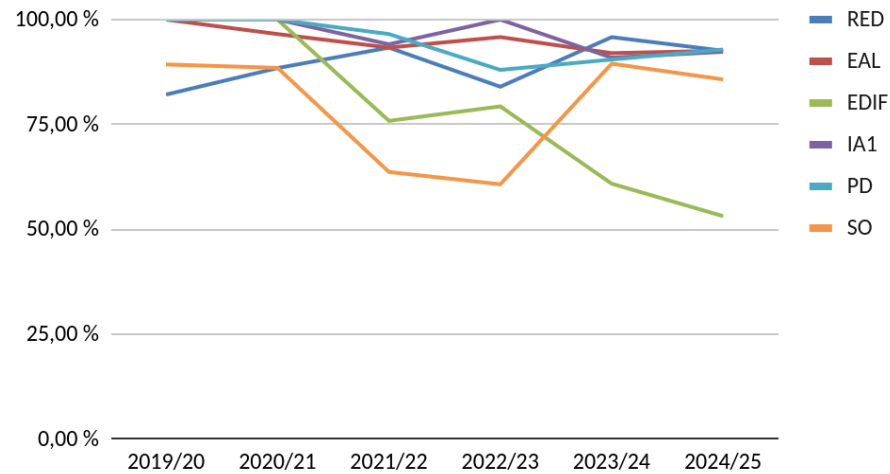


## Cuarto curso

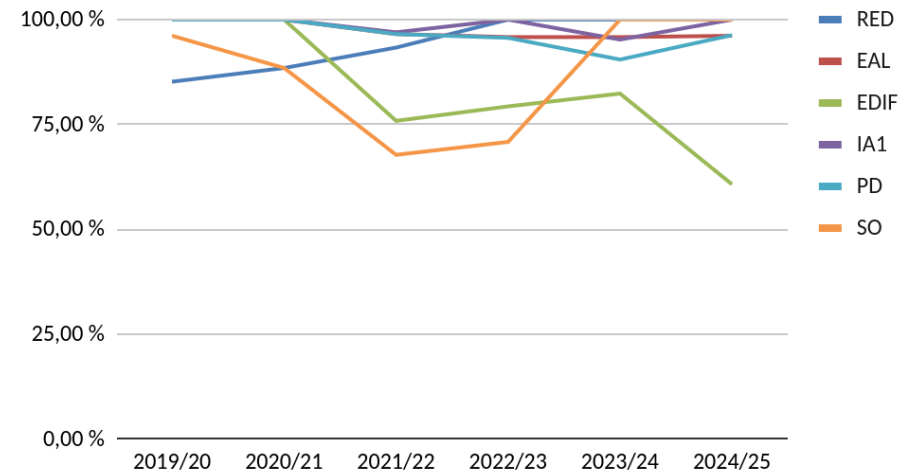
No hay novedades reseñables en las asignaturas del GII. En matemáticas, continúa el descenso de EDIF.

	Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25			
		T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito	
INF	<b>PD</b>	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	96,55 %	96,55 %	88,00 %	95,65 %	90,48 %	90,48 %	92,86 %		96,30 %	
INF	<b>RED</b>	82,14 %	85,19 %	88,46 %	88,46 %	93,33 %	93,33 %	84,00 %	100,00 %	95,83 %	100,00 %	92,59 %		100,00 %	
MAT	<b>EAL</b>	100,00 %	100,00 %	96,55 %	100,00 %	93,33 %	96,55 %	95,83 %	95,83 %	92,00 %	95,83 %	92,59 %		96,15 %	
INF	<b>IA1</b>	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	94,12 %	96,97 %	100,00 %	100,00 %	90,91 %	95,24 %	92,31 %		100,00 %	
INF	<b>SO</b>	89,29 %	96,15 %	88,46 %	88,46 %	63,64 %	67,74 %	60,71 %	70,83 %	89,47 %	100,00 %	85,71 %		100,00 %	
MAT	<b>EDIF</b>	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	75,86 %	75,86 %	79,31 %	79,31 %	60,87 %	82,35 %	53,13 %	↓	60,71 %	↓

Tasa de rendimiento - 4º curso



Tasa de éxito - 4º curso



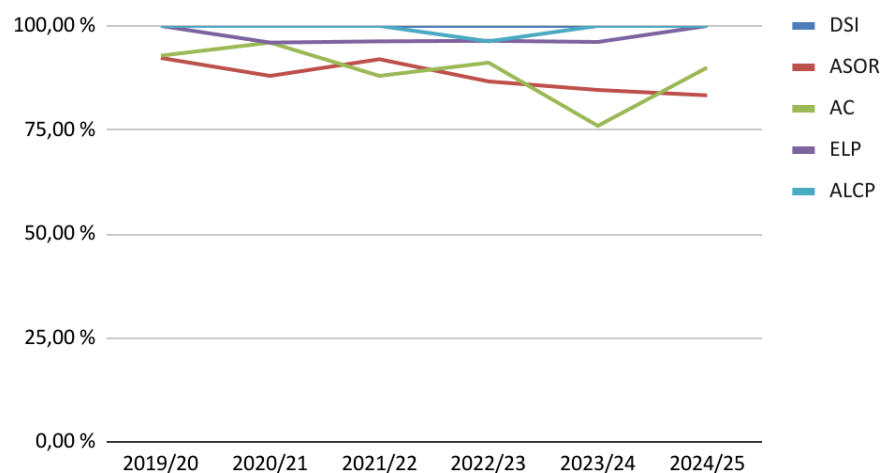
## Quinto curso

AC se recupera del descenso del curso anterior. ASOR continúa descendiendo, pero su TR sigue manteniéndose por encima del 80 %.

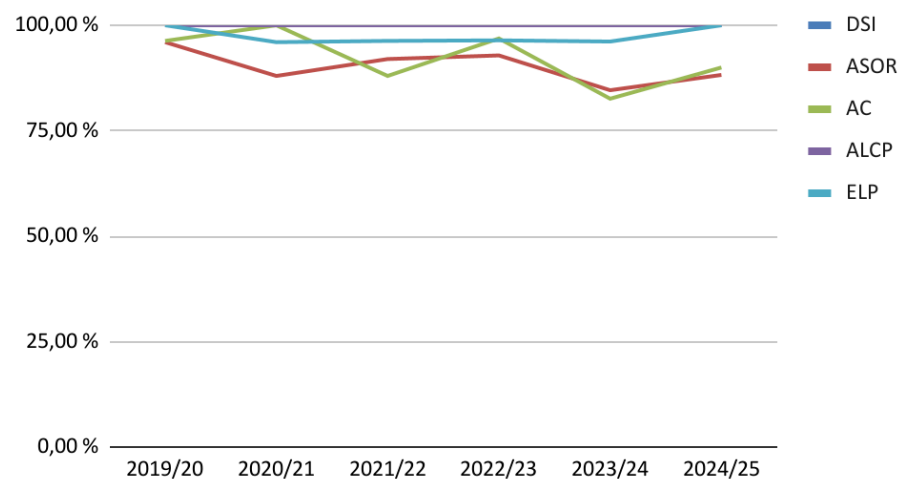
Destaca la baja cantidad de estudiantes matriculados, inferior a 20 en las asignaturas del GII.

	Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25			
		T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito	
INF	<b>DSI</b>	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %		100,00 %	
MAT	<b>ALCP</b>	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	96,30 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %		100,00 %	
INF	<b>ELP</b>	100,00 %	100,00 %	96,00 %	96,00 %	96,30 %	96,30 %	96,43 %	96,43 %	96,15 %	96,15 %	100,00 %	↑	100,00 %	↑
INF	<b>AC</b>	92,86 %	96,30 %	96,00 %	100,00 %	88,00 %	88,00 %	91,18 %	96,88 %	76,00 %	82,61 %	90,00 %		90,00 %	
INF	<b>ASOR</b>	92,31 %	96,00 %	88,00 %	88,00 %	92,00 %	92,00 %	86,67 %	92,86 %	84,62 %	84,62 %	83,33 %	↓	88,24 %	

Tasa de rendimiento - 5º curso



Tasa de éxito - 5º curso



## Anexo – Listado de asignaturas

Abrev.	Nombre
AC	ARQUITECTURA DE COMPUTADORES
AFVC	ANÁLISIS DE FUNCIONES DE VARIABLE COMPLEJA
ALCP	ALGEBRA COMPUTACIONAL
ASOR	AMPLIACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES
BD	BASES DE DATOS
CD	CÁLCULO DIFERENCIAL
DSI	DESARROLLO DE SISTEMAS INTERACTIVOS
EA	ESTRUCTURAS ALGEBRAICAS
EAL	ECUACIONES ALGEBRAICAS
EDIF	ECUACIONES DIFERENCIALES
ELP	ÉTICA, LEGISLACIÓN Y PROFESIÓN
FAL	FUNDAMENTOS DE ALGORITMIA
FC1	FUNDAMENTOS DE COMPUTADORES I
FP1	FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN I
GE	GESTIÓN EMPRESARIAL
GL	GEOMETRÍA LINEAL
IA1	INTELIGENCIA ARTIFICIAL I
IO	INVESTIGACIÓN OPERATIVA
IS1	INGENIERÍA DEL SOFTWARE I
MAR1	MÉTODOS ALGORÍTMICOS EN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS I
MDL1	MATEMÁTICA DISCRETA Y LÓGICA MATEMÁTICA I
P	PROBABILIDAD
PD	PROGRAMACIÓN DECLARATIVA
RED	REDES
SO	SISTEMAS OPERATIVOS
TOC	TECNOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORES
TP1	TECNOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN I

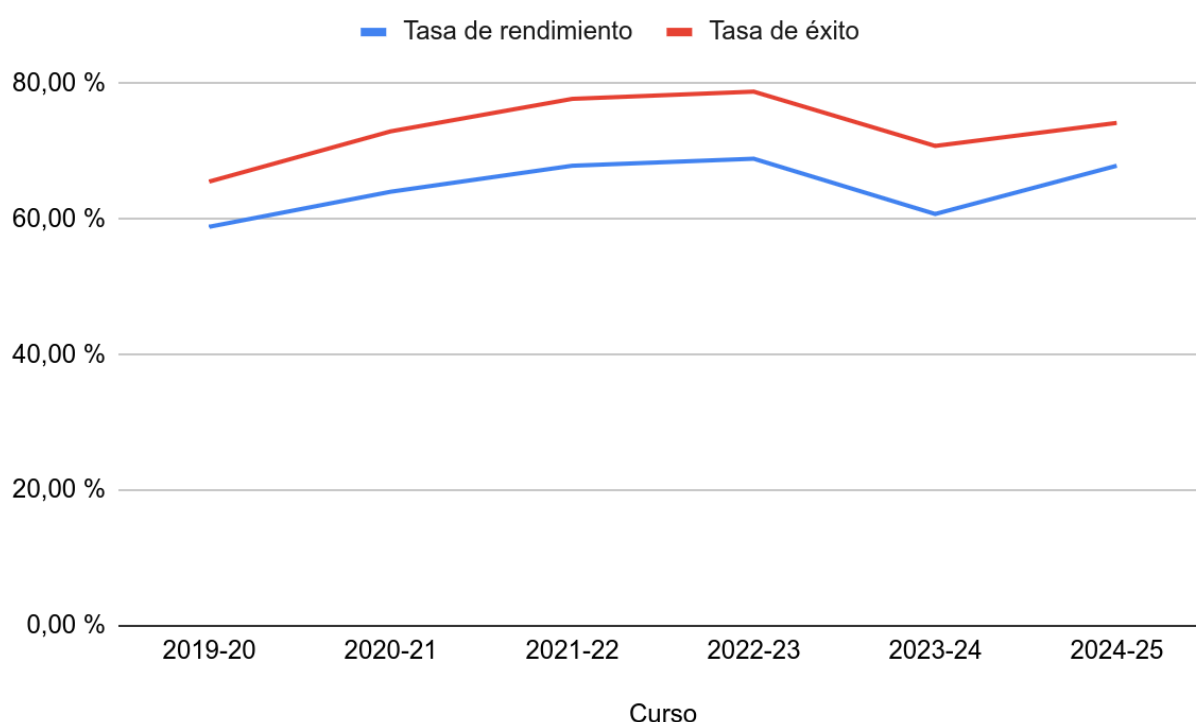
# Doble grado Informática - ADE

## Informe de resultados del 1º cuatrimestre

Comisión de Calidad de los Grados - 31 de marzo de 2025

### Indicadores generales de la convocatoria de febrero

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
Tasa de rendimiento (apr. / mat.)	58,89 %	64,07 %	67,90 %	68,94 %	60,78 %	<b>67,90 %</b>
Tasa de éxito (apr. / pres.)	65,56 %	72,98 %	77,77 %	78,84 %	70,83 %	<b>74,22 %</b>



Tras el empeoramiento que hubo en la convocatoria de febrero de 2024, los indicadores vuelven a recuperar los valores de cursos anteriores. La tasa de rendimiento sigue siendo superior a la del GII (que es del 63 % en esta última), y la tasa de éxito es similar. Tras la convocatoria extraordinaria, los indicadores suelen aumentar en 10 puntos porcentuales aproximadamente.

Notable diferencia en los datos segregados por género (TR hombres, 70 %; TR mujeres, 63 %) y en la dedicación (TR estudiantes tiempo completo, 74 %; TR estudiantes tiempo parcial, 54 %). Aproximadamente el 10 % de los matriculados durante este curso está a tiempo parcial.





### Indicadores por asignatura

La principal diferencia con respecto al curso anterior está en el descenso de la tasa de rendimiento de TP1, que pasa a ser del 14 %, llegando a ser la más baja de todo el doble grado. Le siguen FAL (27 %), AC (31 %), FP1 (35 %) y MDL1 (39 %). Esta última mejora notablemente con respecto al curso anterior, que tenía una tasa de rendimiento del 17 %.

Destaca positivamente la subida de IS1 (100 %), FC1 (78 %) y SO (64 %) con respecto a la convocatoria de febrero del curso anterior. Dentro de las asignaturas de Informática, SC, DSI, AI1 y RyS1 continúan con sus buenos resultados (tasas superiores al 95 %). Todas estas asignaturas son optativas del itinerario de tecnologías de la información.

## Información sobre las tablas

- Los valores de las tablas anteriores representan puntos porcentuales para las tasas de rendimiento y éxito de los últimos cinco cursos académicos.
- Todos los datos se refieren a la convocatoria de **febrero**.
- Las filas están en orden descendente según la tasa de rendimiento del curso 2024/25.
- El color de cada celda del curso 2024/25 indica la desviación con respecto a la media de los cuatro años anteriores:

<b>Verde oscuro</b>		Valor por encima de dos desviaciones estándar de la media
<b>Verde claro</b>		Valor por encima de una desviación estándar
<b>Blanco</b>		Valor cercano a la media
<b>Amarillo claro</b>		Valor por debajo de una desviación estándar
<b>Amarillo oscuro</b>		Valor por debajo de dos desviaciones estándar

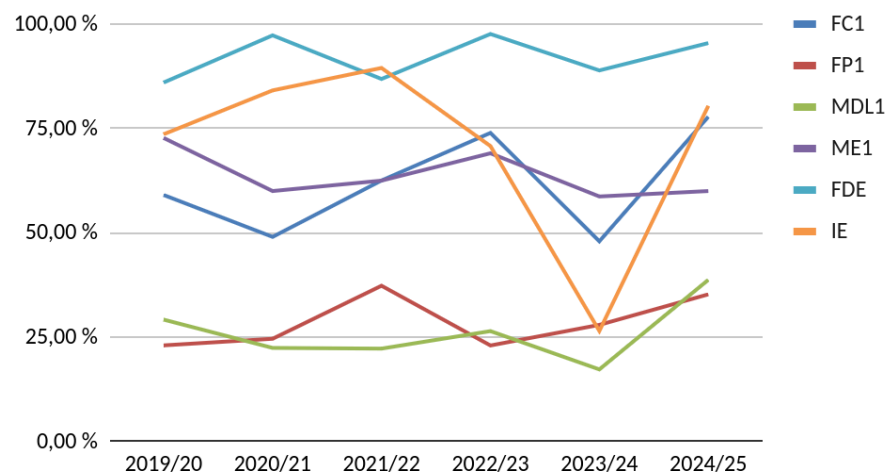
- El listado de acrónimos de asignaturas puede consultarse en el anexo al final de este documento.

## Primer curso

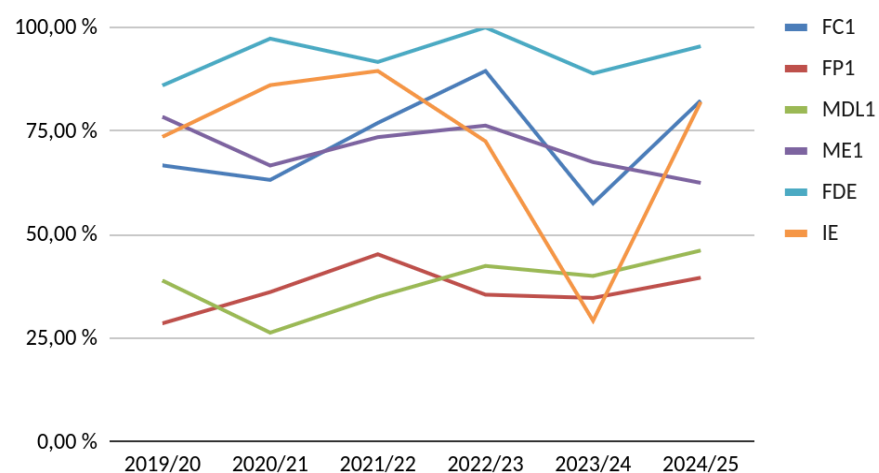
Ligera mejoría de FP1 con respecto al curso anterior, aunque sigue siendo la asignatura de primero con peores resultados. Notable mejora de resultados en MDL1 y, sobre todo, en FC1. IE (*Introducción a la Economía*) vuelve a sus tasas habituales después del brusco descenso del curso 2023/24.

	Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25			
		T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito	
ADE	<b>FDE</b>	86,00 %	86,00 %	97,30 %	97,30 %	86,84 %	91,67 %	97,62 %	100,00 %	88,89 %	88,89 %	95,45 %		95,45 %	
ADE	<b>IE</b>	73,58 %	73,58 %	84,09 %	86,05 %	89,47 %	89,47 %	70,73 %	72,50 %	26,42 %	29,17 %	80,39 %		82,00 %	
INF	<b>FC1</b>	59,02 %	66,67 %	48,98 %	63,16 %	62,50 %	76,92 %	73,91 %	89,47 %	47,92 %	57,50 %	77,78 %	↑	82,35 %	
ADE	<b>ME1</b>	72,73 %	78,43 %	60,00 %	66,67 %	62,50 %	73,53 %	69,05 %	76,32 %	58,70 %	67,50 %	60,00 %		62,50 %	↓
INF	<b>MDL1</b>	29,17 %	38,89 %	22,39 %	26,32 %	22,22 %	35,00 %	26,42 %	42,42 %	17,24 %	40,00 %	38,71 %	↑	46,15 %	↑
INF	<b>FP1</b>	22,95 %	28,57 %	24,53 %	36,11 %	37,25 %	45,24 %	22,92 %	35,48 %	27,87 %	34,69 %	35,19 %	↑	39,58 %	

Tasa de rendimiento - 1º curso



Tasa de éxito - 1º curso

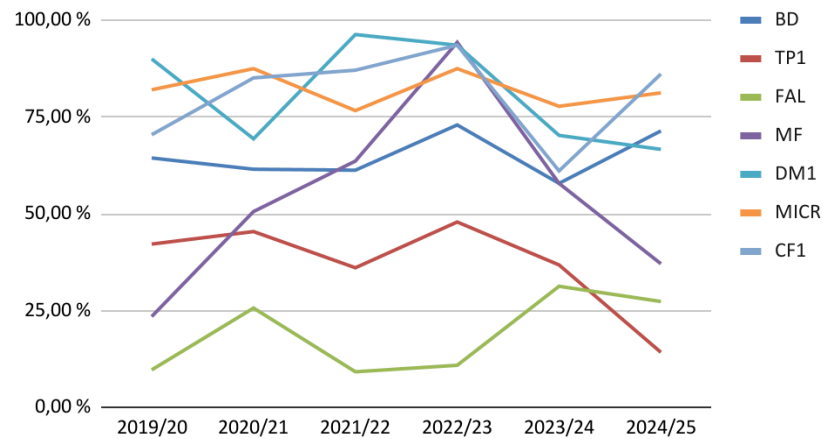


## Segundo curso

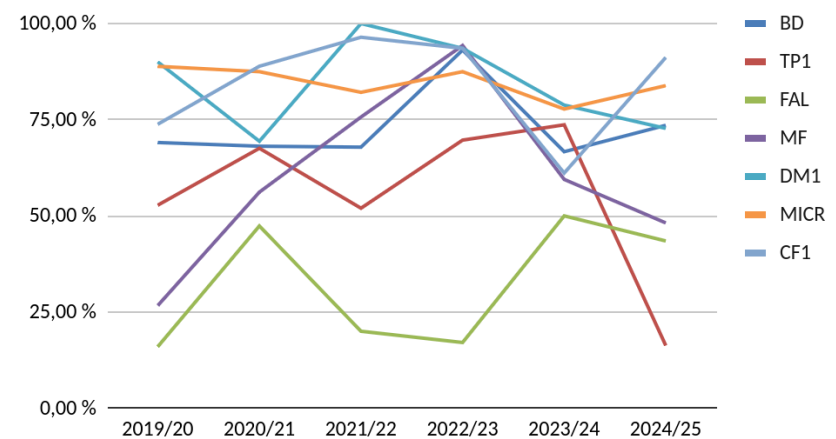
La TR de TP1 baja considerablemente con respecto al curso anterior llegando a bajar del 15 %. En general, TP1 y FAL son las asignaturas con peores resultados en todo el grado. Buenos resultados en BD con respecto a otros cursos.

	Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25		
		T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito
ADE	<b>CF1</b>	70,45 %	73,81 %	85,11 %	88,89 %	87,10 %	96,43 %	93,55 %	93,55 %	61,11 %	61,11 %	86,11 %		91,18 %
ADE	<b>MICR</b>	82,05 %	88,89 %	87,50 %	87,50 %	76,67 %	82,14 %	87,50 %	87,50 %	77,78 %	77,78 %	81,25 %		83,87 %
INF	<b>BD</b>	64,44 %	69,05 %	61,54 %	68,09 %	61,29 %	67,86 %	72,97 %	93,10 %	57,89 %	66,67 %	71,43 %	↑	73,53 %
ADE	<b>DM1</b>	90,00 %	90,00 %	69,39 %	69,39 %	96,30 %	100,00 %	93,55 %	93,55 %	70,27 %	78,79 %	66,67 %	↓	72,73 %
ADE	<b>MF</b>	23,53 %	26,67 %	50,62 %	56,16 %	63,64 %	75,68 %	94,29 %	94,29 %	57,89 %	59,46 %	37,14 %		48,15 %
INF	<b>FAL</b>	9,76 %	16,00 %	25,71 %	47,37 %	9,26 %	20,00 %	10,94 %	17,07 %	31,33 %	50,00 %	27,40 %		43,48 %
INF	<b>TP1</b>	42,22 %	52,78 %	45,45 %	67,57 %	36,11 %	52,00 %	47,92 %	69,70 %	36,84 %	73,68 %	14,29 %	↓	16,28 %

Tasa de rendimiento - 2º curso



Tasa de éxito - 2º curso

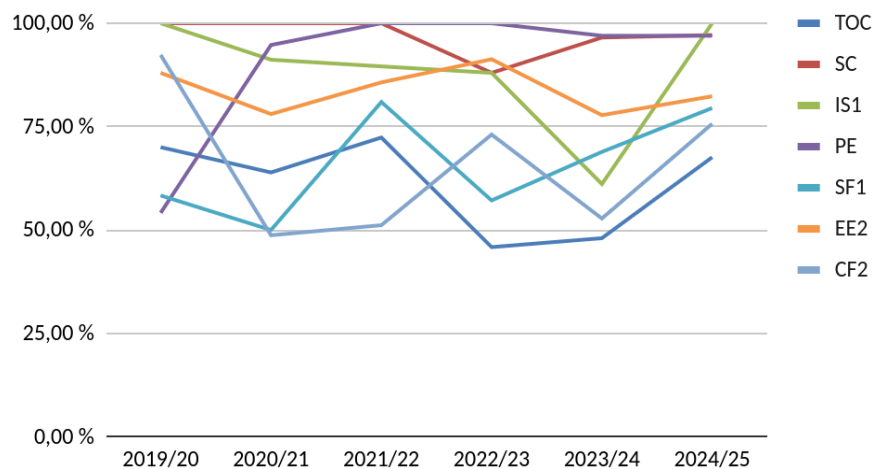


## Tercer curso

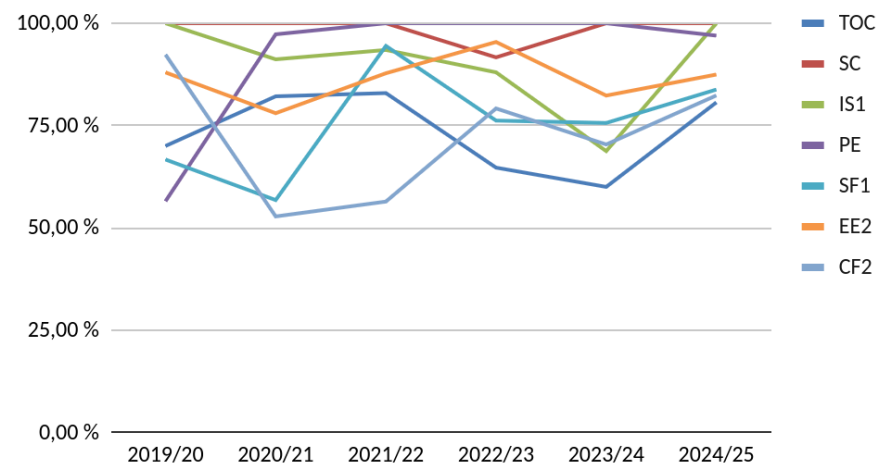
Muy buenos resultados en IS1 (100 % de TR), tras el descenso del curso anterior. En general, buenos resultados. Incluso la asignatura de TOC, que tenía tasas de rendimiento inferiores al 50 %, ahora tiene tasas similares a la media.

	Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25		
		T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito
INF	IS1	100,00 %	100,00 %	91,18 %	91,18 %	89,58 %	93,48 %	88,00 %	88,00 %	61,11 %	68,75 %	100,00 %		100,00 %
INF	SC	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	88,00 %	91,67 %	96,55 %	100,00 %	97,14 %		100,00 %
ADE	PE	54,17 %	56,52 %	94,74 %	97,30 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	96,97 %	100,00 %	96,97 %		96,97 %
ADE	EE2	88,00 %	88,00 %	78,05 %	78,05 %	85,71 %	87,80 %	91,30 %	95,45 %	77,78 %	82,35 %	82,35 %		87,50 %
ADE	SF1	58,33 %	66,67 %	50,00 %	56,76 %	80,95 %	94,44 %	57,14 %	76,19 %	68,89 %	75,61 %	79,49 %	↑	83,78 %
ADE	CF2	92,31 %	92,31 %	48,72 %	52,78 %	51,16 %	56,41 %	73,08 %	79,17 %	52,78 %	70,37 %	75,68 %		82,35 %
INF	TOC	70,00 %	70,00 %	63,89 %	82,14 %	72,34 %	82,93 %	45,83 %	64,71 %	48,00 %	60,00 %	67,57 %		80,65 %

Tasa de rendimiento - 3º curso



Tasa de éxito - 3º curso

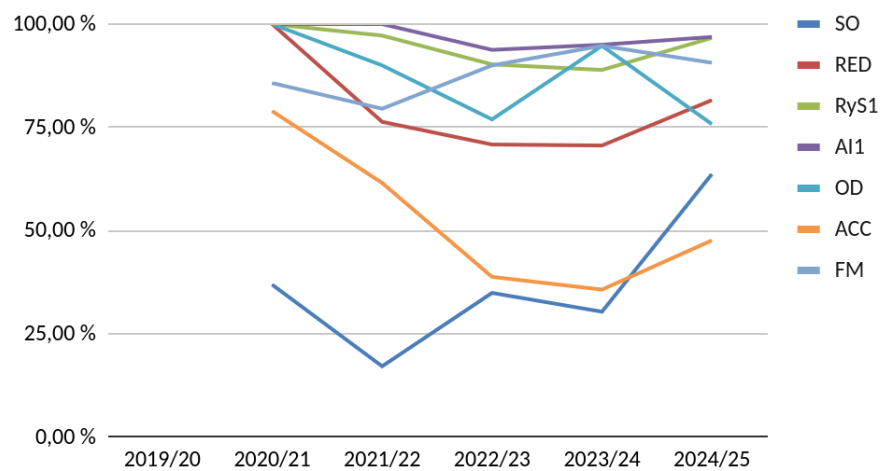


## Cuarto curso

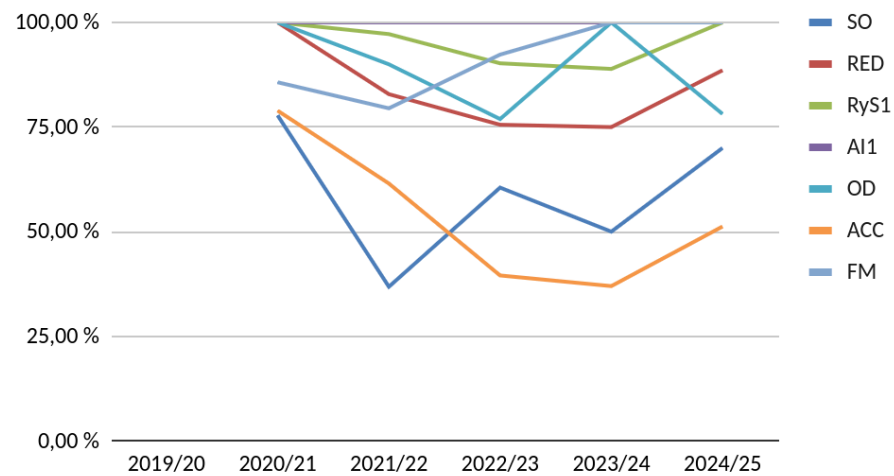
En general, muy bien. SO mejora mucho sus resultados con respecto a cursos anteriores (TR 63 %).

	Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25		
		T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito
INF	AI1			100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	93,75 %	100,00 %	95,00 %	100,00 %	96,88 %		100,00 %
INF	RyS1			100,00 %	100,00 %	97,22 %	97,22 %	90,24 %	90,24 %	88,89 %	88,89 %	96,67 %		100,00 %
ADE	FM			85,71 %	85,71 %	79,49 %	79,49 %	90,00 %	92,31 %	94,74 %	100,00 %	90,63 %		100,00 %
INF	RED			100,00 %	100,00 %	76,32 %	82,86 %	70,83 %	75,56 %	70,59 %	75,00 %	81,58 %		88,57 %
ADE	OD			100,00 %	100,00 %	90,00 %	90,00 %	76,92 %	76,92 %	94,74 %	100,00 %	75,76 %	↓	78,13 %
INF	SO			36,84 %	77,78 %	17,07 %	36,84 %	34,85 %	60,53 %	30,30 %	50,00 %	63,64 %	↑	70,00 %
ADE	ACC			78,95 %	78,95 %	61,54 %	61,54 %	38,78 %	39,58 %	35,71 %	37,04 %	47,62 %		51,28 %

Tasa de rendimiento - 4° curso



Tasa de éxito - 4° curso

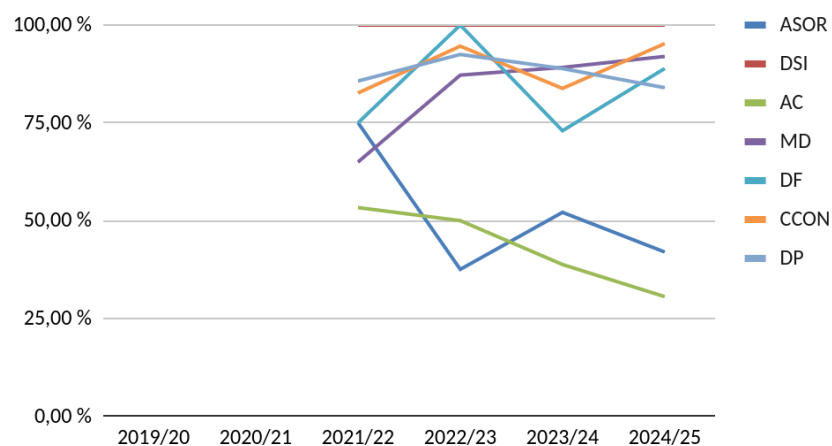


## Quinto curso

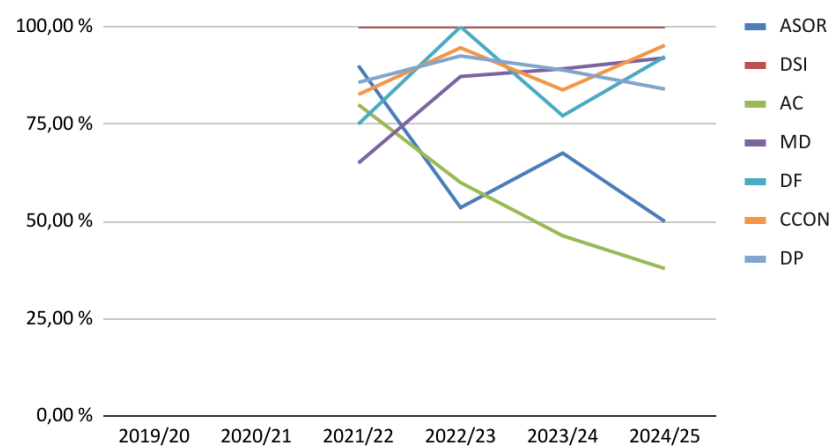
Entramos en el cuarto año de impartición de este curso. Hay un gran diferencia entre las asignaturas de ADE y las del GII. Salvo DSI, que mantiene sus buenos resultados, ASOR parece haberse estabilizado en una TR entre el 40-50% y la tasa de AC sigue descendiendo, siendo la tercera asignatura con TR más baja de todo el doble grado.

	Asignatura	2019/20		2020/21		2021/22		2022/23		2023/24		2024/25			
		T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend	T. Éxito	T. Rend		T. Éxito	
INF	<b>DSI</b>					100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %		100,00 %	
ADE	<b>CCON</b>					82,61 %	82,61 %	94,59 %	94,59 %	83,78 %	83,78 %	95,24 %		95,24 %	
ADE	<b>MD</b>					65,00 %	65,00 %	87,23 %	87,23 %	89,19 %	89,19 %	92,00 %		92,00 %	
ADE	<b>DF</b>					75,00 %	75,00 %	100,00 %	100,00 %	72,97 %	77,14 %	88,89 %		92,31 %	
ADE	<b>DP</b>					85,71 %	85,71 %	92,50 %	92,50 %	88,89 %	88,89 %	84,00 %	↓	84,00 %	↓
INF	<b>ASOR</b>					75,00 %	90,00 %	37,50 %	53,57 %	52,08 %	67,57 %	41,94 %		50,00 %	
INF	<b>AC</b>					53,33 %	80,00 %	50,00 %	60,00 %	38,78 %	46,34 %	30,56 %	↓	37,93 %	

Tasa de rendimiento - 5º curso



Tasa de éxito - 5º curso



## Anexo – Listado de asignaturas

Abrev.	Nombre
AC	ARQUITECTURA DE COMPUTADORES
ACC	ANÁLISIS Y CONSOLIDACIÓN CONTABLE
AI1	AUDITORÍA INFORMÁTICA I
ASOR	AMPLIACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES
BD	BASES DE DATOS
CCON	COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR
CF1	CONTABILIDAD FINANCIERA I
CF2	CONTABILIDAD FINANCIERA II
DF	DECISIONES DE FINANCIACIÓN
DM1	DERECHO MERCANTIL I
DP	DIRECCIÓN DE LA PRODUCCIÓN
DSI	DESARROLLO DE SISTEMAS INTERACTIVOS
EE2	ESTADÍSTICA EMPRESARIAL II
FAL	FUNDAMENTOS DE ALGORITMIA
FC1	FUNDAMENTOS DE COMPUTADORES I
FDE	FUNDAMENTOS DE DIRECCIÓN DE EMPRESAS
FM	FUNDAMENTOS DE MARKETING
FP1	FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN I
IE	INTRODUCCIÓN A LA ECONOMÍA
IS1	INGENIERÍA DEL SOFTWARE I
MD	MÉTODOS DE DECISIÓN
MDL1	MATEMÁTICA DISCRETA Y LÓGICA MATEMÁTICA I
ME1	MATEMÁTICAS EMPRESARIALES I
MF	MATEMÁTICAS FINANCIERAS
MICR	MICROECONOMÍA
OD	ORGANIZACIÓN Y DISEÑO
PE	POLÍTICA ECONÓMICA
RED	REDES
RyS1	REDES Y SEGURIDAD I
SC	SOFTWARE CORPORATIVO
SF1	SISTEMA FISCAL I
SO	SISTEMAS OPERATIVOS
TOC	TECNOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORES
TP1	TECNOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN I

**ANEXO III: Resultados del primer  
cuatrimestre del curso 2024-25 del Grado en  
Ingeniería del Software**

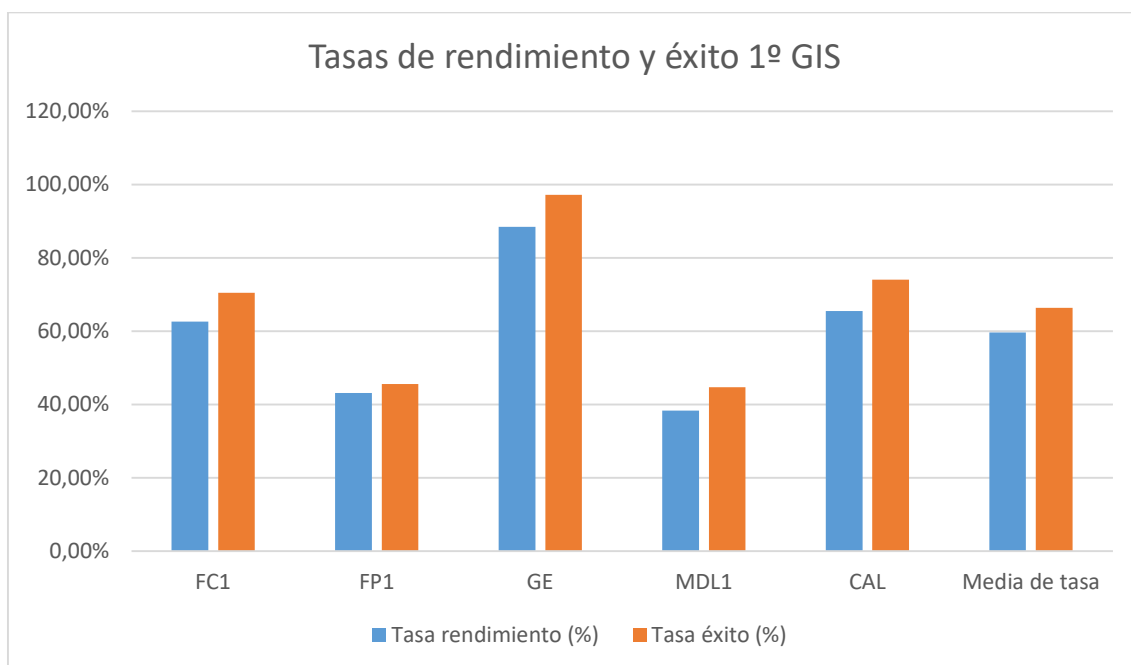
# Análisis de los indicadores de GIS del curso 2024/25

## Convocatoria ordinaria primer parcial

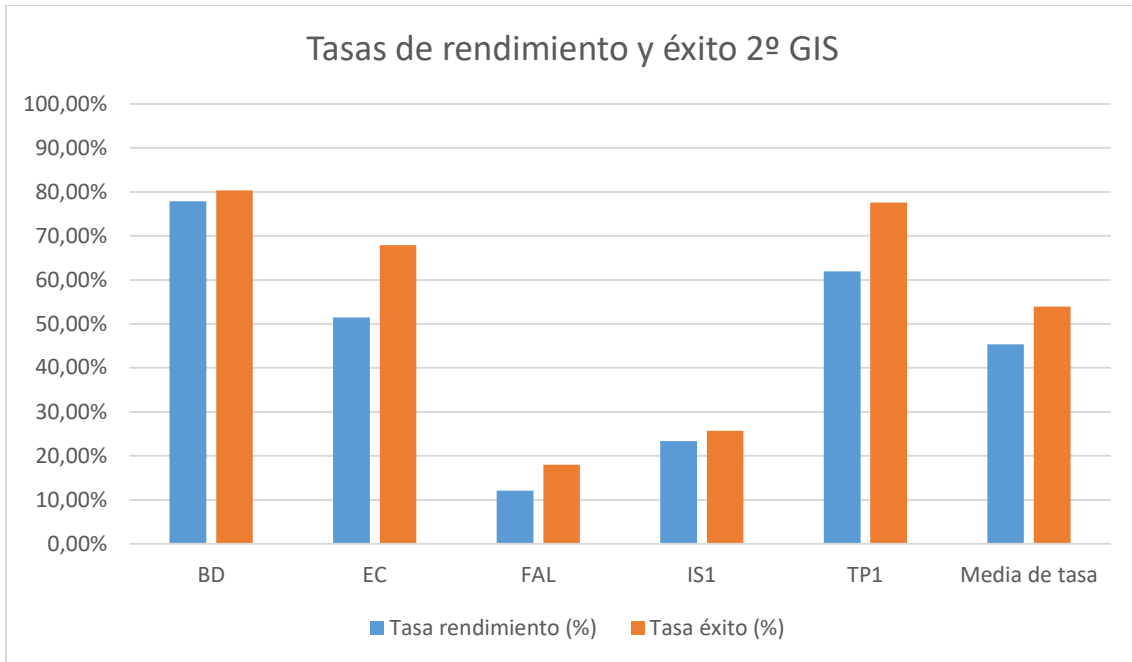
Antonio Navarro. Coordinador GIS

### Tasas rendimiento y éxito asignaturas

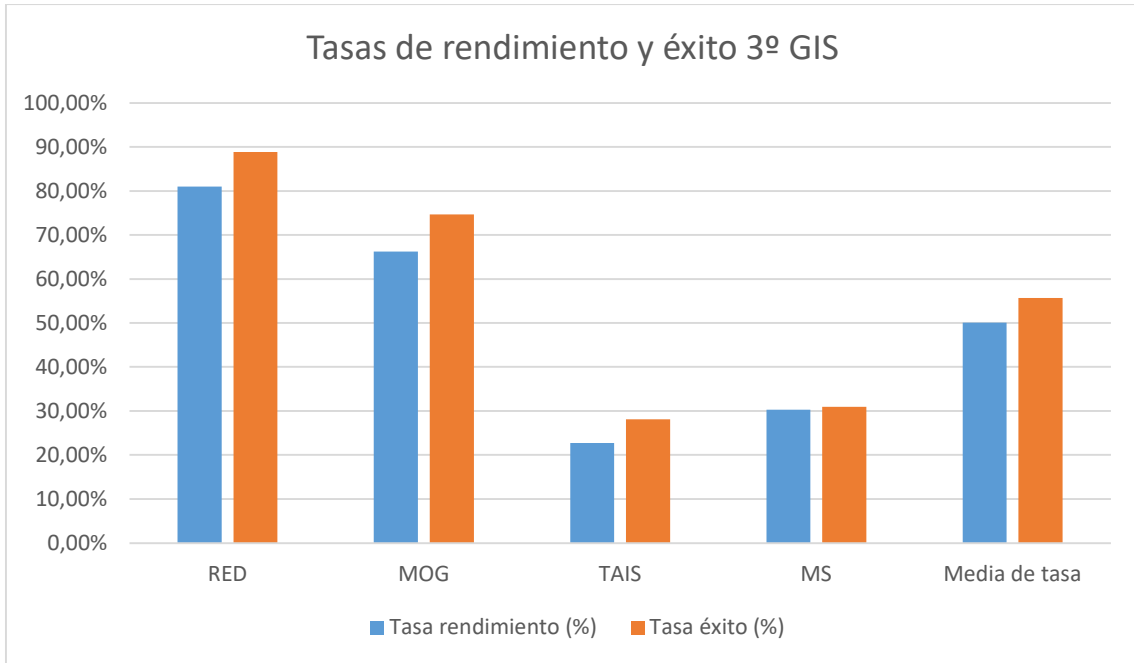
PRIMERO		
Asignatura	Tasa rendimiento (%)	Tasa éxito (%)
FC1	62,63%	70,45%
FP1	43,16%	45,56%
GE	88,46%	97,18%
MDL1	38,33%	44,66%
CAL	65,49%	74,00%
<b>Media de tasa</b>	<b>59,61%</b>	<b>66,37%</b>



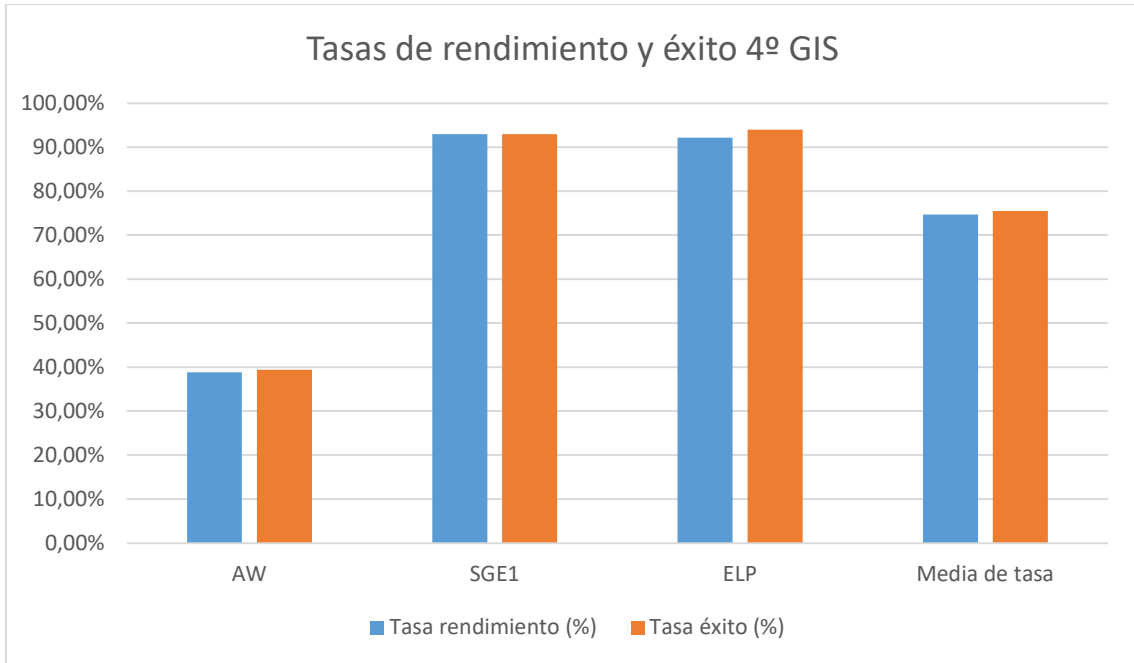
<b>SEGUNDO</b>		
<b>Asignatura</b>	<b>Tasa rendimiento (%)</b>	<b>Tasa éxito (%)</b>
BD	77,87%	80,33%
EC	51,43%	67,92%
FAL	12,08%	18,00%
IS1	23,38%	25,71%
TP1	61,90%	77,61%
<b>Media de tasa</b>	<b>45,33%</b>	<b>53,91%</b>



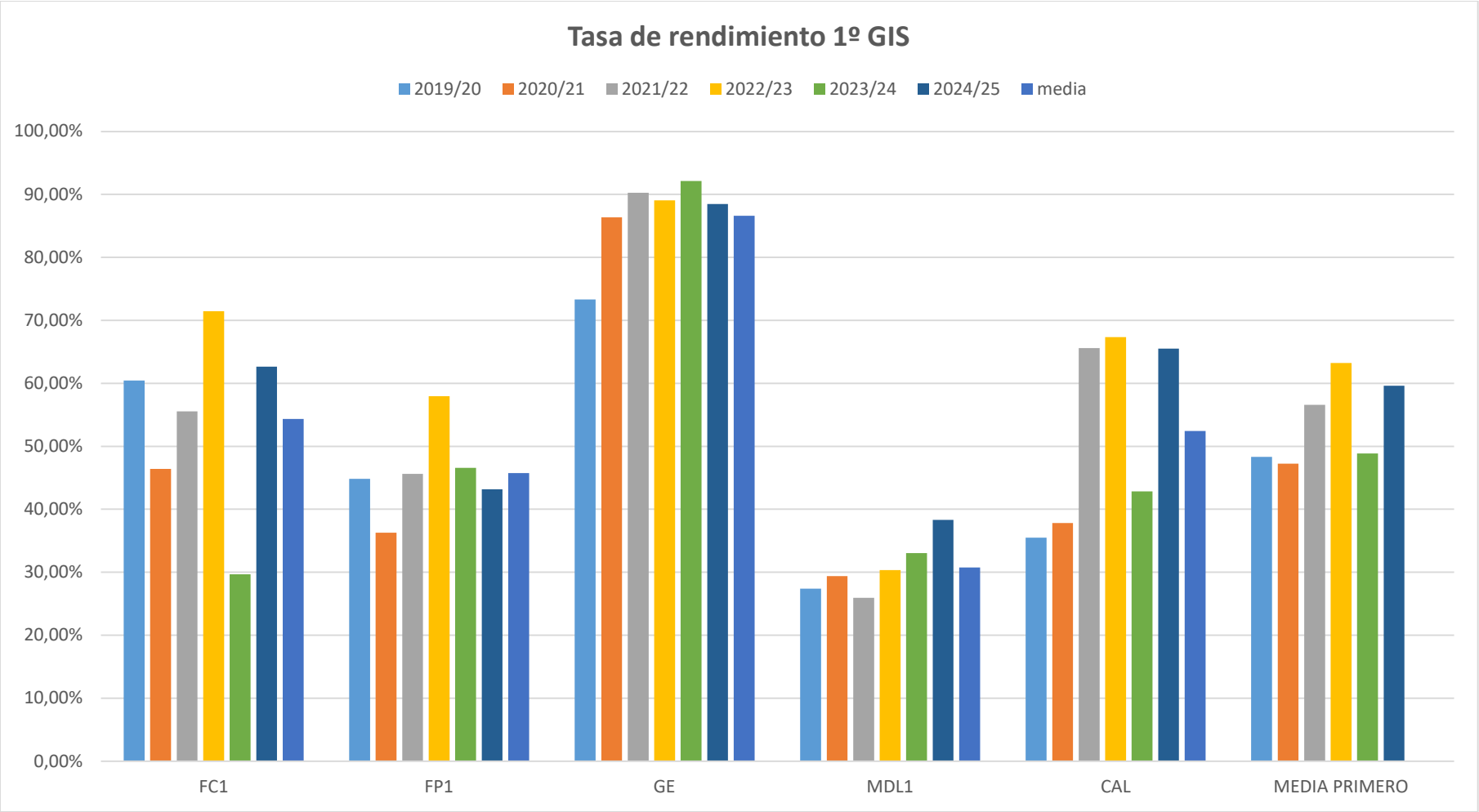
<b>TERCERO</b>		
<b>Asignatura</b>	<b>Tasa rendimiento (%)</b>	<b>Tasa éxito (%)</b>
RED	81,01%	88,89%
MOG	66,25%	74,65%
TAIS	22,69%	28,13%
MS	30,30%	30,93%
<b>Media de tasa</b>	<b>50,06%</b>	<b>55,65%</b>



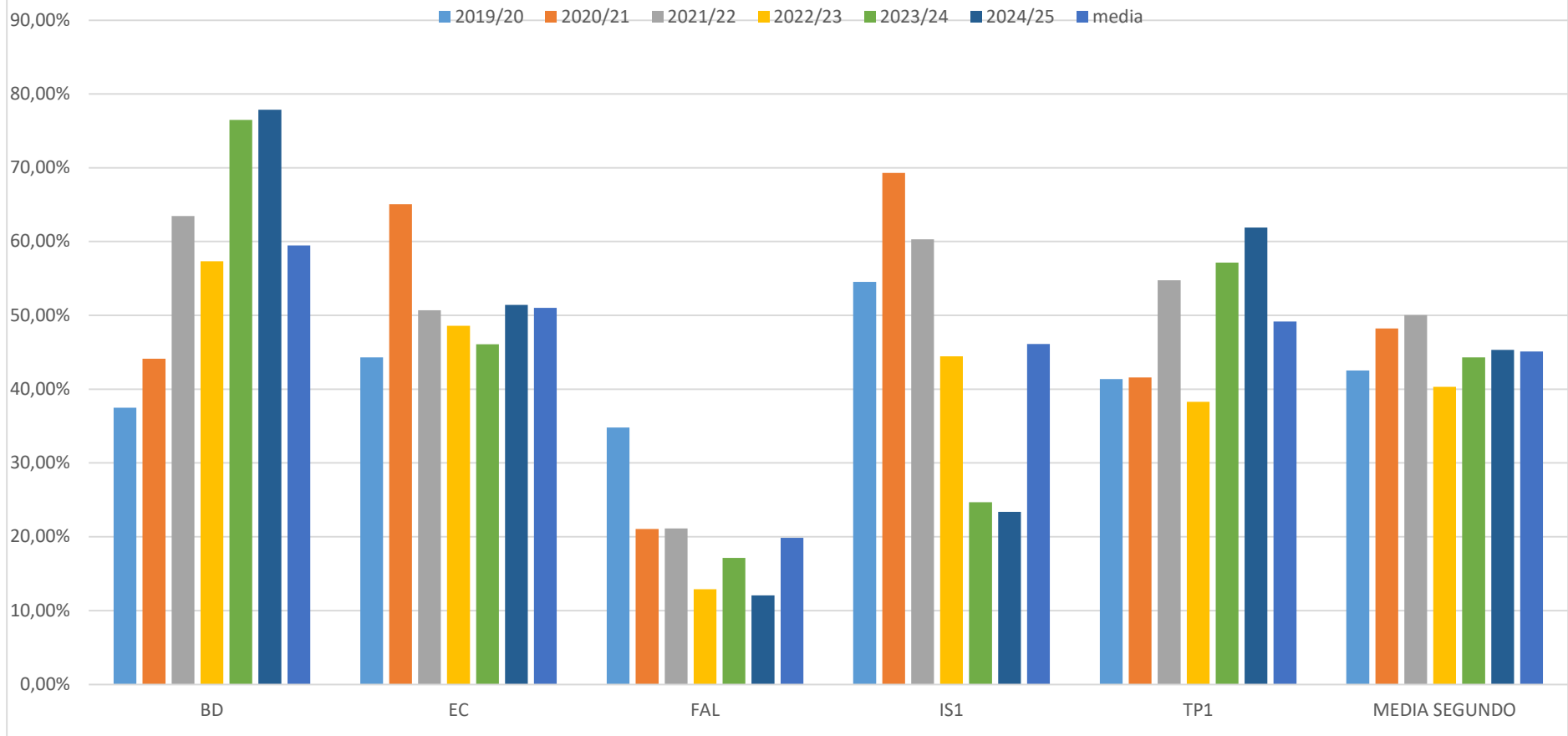
CUARTO		
Asignatura	Tasa rendimiento (%)	Tasa éxito (%)
AW	38,81%	39,39%
SGE1	92,98%	92,98%
ELP	92,16%	94,00%
<b>Media de tasa</b>	<b>74,65%</b>	<b>75,46%</b>



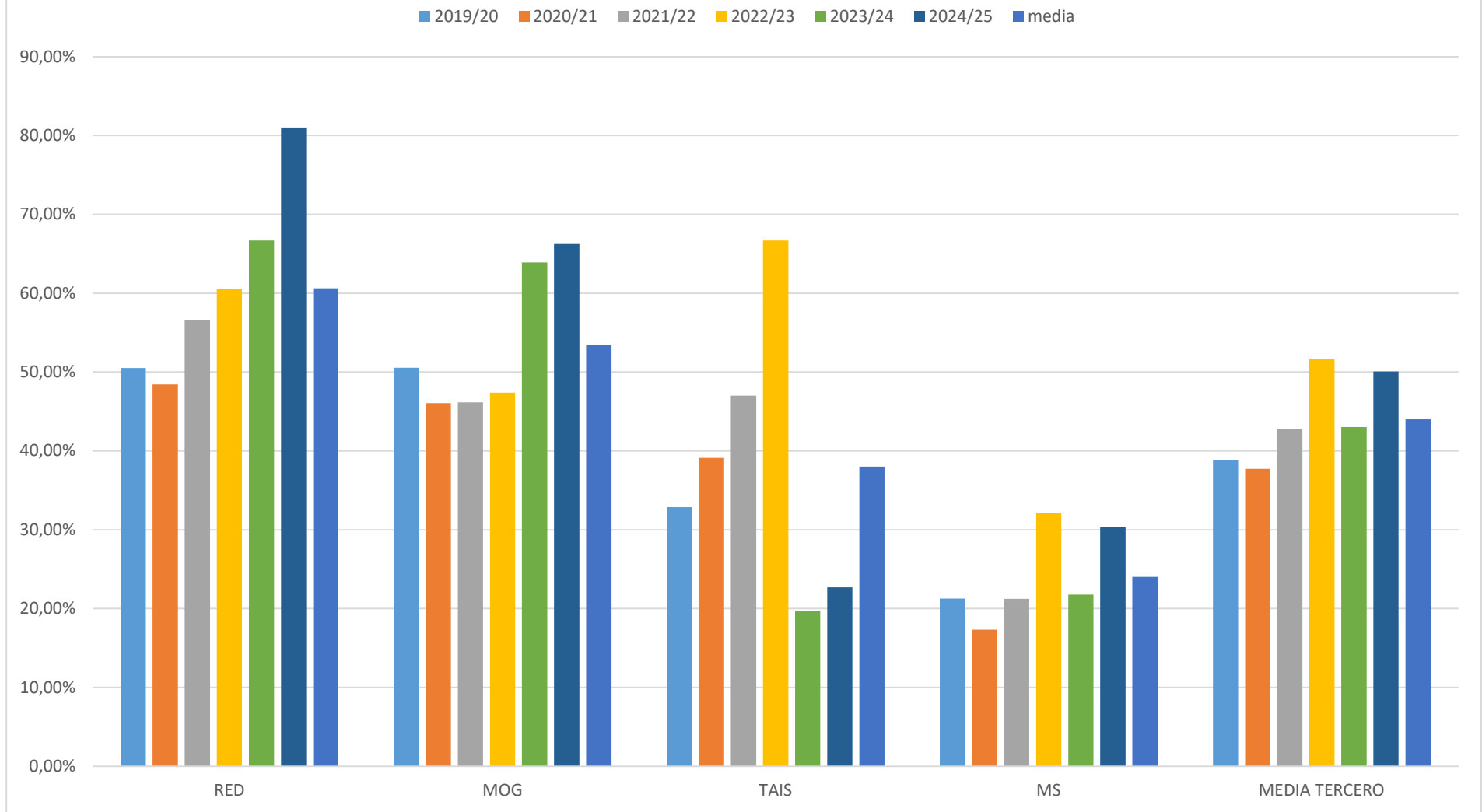
**Evolución tasas de rendimiento**



### Tasa de rendimiento 2º GIS

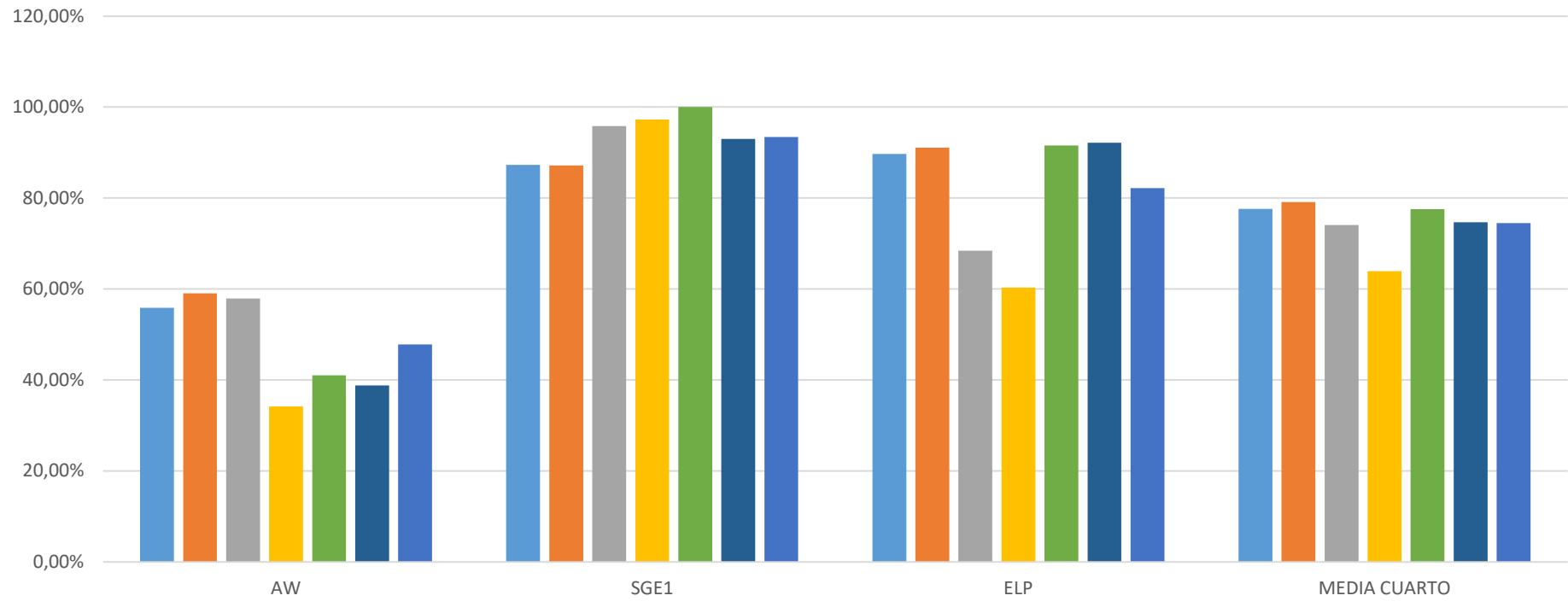


### Tasa de rendimiento 3º GIS



### Tasa de rendimiento 4º GIS

■ 2019/20 ■ 2020/21 ■ 2021/22 ■ 2022/23 ■ 2023/24 ■ 2024/25 ■ media



## Conclusiones sobre asignaturas y cursos

- Sólo se consideran resultados de convocatoria ordinaria
- Primero
  - La media de primero sube considerablemente, del 49% al 60% El curso pasado primero tuvo un valor bajo.
  - FC1 sube mucho (63% vs. 30%). El curso pasado bajo mucho.
  - MDL1 bate registro alcista de la serie (38% vs. 31% en media)
  - CAL también vuelve a subir (65% vs. 43%).
- Segundo
  - La tasa se mantiene muy similar a la del curso pasado, un 1% mayor.
  - BD y TP1 baten registros alcistas (78% vs 59% media; 62% vs. 49% media).
    - o La profesora del grupo E (85%) de BD no encuentra razón evidente. La profesora del grupo F (54%) de BD dice que fue un curso especial por una suplencia sobrevenida. Al tener poco tiempo y pocos alumnos priorizó una enseñanza individualizada frente a la clase magistral.
    - o Los profesores de TP1 del grupo E (62%) y del F (62%) no encuentra razón evidente.
  - FAL e IS1 baten registros bajistas (12% vs 20% media; 23% vs 46% media).
    - o En FAL la tasa de rendimiento primera matrícula/repetidor es del 6%/15%. Por grupos E/F 11%/13%.
    - o En IS1 19%/50% y 20%/25%.
    - o El profesor de FAL de los grupos E y F constata un bajo interés de los alumnos por la asignatura: baja asistencia a clases teóricas y al laboratorio, bajo interés por la resolución de ejercicios y bajo interés por la evaluación continua.
    - o Los profesores de IS1 de los grupos E y F constatan bajo interés de los alumnos por la asignatura, baja asistencia a clase y dificultades para aprobar al no poder aprender de memoria las preguntas del examen, al cambiar las preguntas de éste.
  - Llama la atención el contraste entre BD/TP1 y FAL/IS1
- Tercero
  - La media de tercero sube del 43% al 50%.
  - RED bate registros (81% vs 61%) encadenando una marcada tendencia alcista.
    - o El coordinador ve tres motivos: (i) es el primer año que imparte la asignatura como profesor de teoría de esta asignatura; (ii) El 15% de los aprobados suspendió el examen de teoría, pero aprobó el examen práctico. Examen de resultado binario y puesto en común con el resto de grupos de la facultad; y (iii) era un buen grupo.
  - El resto suben todas.
  - TAIS sigue baja, desde que cambió el profesor (23% vs 38% media).
- Cuarto
  - Cuarto baja ligeramente (del 78% al 75%).
  - AW, como siempre, obtiene peores resultados que el resto de asignaturas, con menos de la mitad de tasa de rendimiento que SGE1 y ELP (39% vs. 93% y 92% respectivamente).

## Saturación de tercero

Los datos de matrícula por asignatura en tercero, a 20 de septiembre de 2024, dados por el Vicedecano de Ordenación Académica de estudiantes efectivos (descontando Erasmus) son de:

- ASR: 73
- ABD: 92

- GPS: 84
- MS: 98
- MOG: 80
- REDES: 75
- TAIS: 119
- TCGE: 84

Cifras muy altas.

**ANEXO IV: Resultados del primer  
cuatrimestre del curso 2024-25 del Grado en  
Desarrollo de Videojuegos**

## Análisis de resultados Grado en Desarrollo de Videojuegos

Primer Cuatrimestre, curso 2024/2025

El porcentaje de estudiantes que se han presentado a examen en la convocatoria ha sido del 82%, que se mantiene estable con respecto a los cursos previos, donde la horquilla fluctúa entre un estrecho margen del 80 y el 84%. Analizando los cursos por separado, el porcentaje ha caído en primero al 85%, volviendo a un dato equivalente al 22/23 tras un anormal incremento en 23/24. En sentido opuesto, en segundo se recupera al 84% equivalente al del 22/23 tras una bajada en 23/24, y en cuarto sube también excepcionalmente al 83,33%, el mayor valor de la serie histórica.

Entre las asignaturas optativas el porcentaje de presentados ha caído de nuevo como ya ocurriera en 22/23.

La tasa de éxito y la tasa de rendimiento<sup>1</sup> se han mantenido en valores prácticamente idénticos a los del curso anterior, con una modificación menor al 1% en ambos casos. Los resultados del 23/24 sufrieron un descenso en relación con los de los cursos anteriores, que no se ha subsanado tampoco en el 24/25.

Si se compara el porcentaje de estudiantes presentados a examen con las tasas, es habitual que un decremento en el porcentaje de presentados ocasione un descenso en la tasa de rendimiento. Esto ha ocurrido en el conjunto de las asignaturas optativas, pero *no* en el global de las asignaturas de primero. En ese curso se ha producido una reducción de presentados a examen del 8% y aun así la tasa de rendimiento ha subido un 5%, algo que será analizado posteriormente. También es habitual que un incremento en el porcentaje de presentados ocasione una reducción en la tasa de éxito, algo que sí ha ocurrido tanto en segundo como en cuarto.

	% de presentados			Tasa de éxito			Tasa de rendimiento		
	22/23	23/24	24/25	22/23	23/24	24/25	22/23	23/24	24/25
<b>Primero</b>	83,09%	92,83%	84,77%	69,91%	56,04%	68,14%	58,09%	52,02%	57,76%
<b>Segundo</b>	82,31%	73,86%	84,21%	76,17%	69,10%	62,50%	62,69%	51,04%	52,63%
<b>Tercero</b>	81,53%	79,05%	76,30%	87,29%	80,50%	78,88%	71,17%	63,64%	60,19%
<b>Cuarto</b>	69,78%	70,65%	83,33%	86,61%	84,62%	72,50%	60,44%	59,78%	60,42%
<b>Subtotal obligatorias</b>	79,91%	80,68%	82,63%	78,74%	69,60%	69,39%	62,93%	56,16%	57,34%
<b>Optativas</b>	82,61%	95,83%	86,54%	96,49%	97,83%	97,78%	79,71%	93,75%	84,62%
<b>Total</b>	80,10%	81,38%	82,81%	80,00%	71,13%	70,81%	64,00%	57,88%	58,64%

Las celdas "rojizas" indican un descenso de la tasa respecto al curso previo; las "azuladas" indican un incremento. Para cada "color" hay tres tonos distintos. El tono más suave indica un descenso (simétricamente ascenso) en el rango de [5%,10%]; el tono intermedio indica un cambio en el rango [10%,15%), y el tono más marcado indica un cambio mayor o igual del 15%

Si se analizan los datos separando a los estudiantes en primera matrícula de los repetidores, se aprecia una diferencia en las tasas donde se mantiene el hecho habitual de que *los repetidores suspenden más que los estudiantes en primera matrícula.*

<sup>1</sup> La *tasa de éxito* es el porcentaje de estudiantes aprobados frente al de *presentados a examen*. La *tasa de rendimiento* es el porcentaje de estudiante aprobados frente al de *matriculados*. Por su propia definición, la tasa de éxito siempre será mayor o igual a la de rendimiento.



24/25	Nº de matrículas		% presentados		Tasa de éxito		Tasa de rendimiento	
	1ª matr.	Repetid.	1ª matr.	Repetid.	1ª matr.	Repetid.	1ª matr.	Repetid.
Primero	297	51	86,20%	76,47%	68,75%	64,10%	59,26%	49,02%
Segundo	219	66	86,30%	77,27%	66,67%	47,06%	57,53%	36,36%
Tercero	162	49	76,54%	75,51%	83,87%	62,16%	64,20%	46,94%
Cuarto	159	33	86,16%	69,70%	73,72%	65,22%	63,52%	45,45%
Optativas	52	0	86,54%		97,78%		84,62%	
Global	889	199	84,48%	75,38%	73,37%	58,00%	61,98%	43,72%

### Primer curso

Individualmente, las tasas de éxito de las asignaturas de primero se han mantenido en valores equivalentes a los del curso pasado, salvo en *Motores de videojuegos* en los que han mejorado *un 55%* algo nunca visto antes. Por su parte, la tasa de rendimiento *ha bajado* en todas las asignaturas salvo, otra vez, en *Motores de videojuegos* en la que ha subido el 50%.

Esto se consideran datos anómalos. Desde que se instauró el grado, la mejor tasa de éxito en el primer cuatrimestre de la asignatura *Motores de videojuegos* ha sido del 70%, y la mejor tasa de rendimiento del 55%, frente al 95% y 85% de este curso. Más aún, la nota media de los aprobados ha sido de 9,23, frente al 6,47 del curso pasado o al equivalente 6,40 del curso 22/23. En los dos últimos cursos, *Motores de videojuegos* había sido *la asignatura con peores tasas* de todo primero (y algún curso académico lo ha sido *de todo el grado*), y resulta sorprendente que, de un año para otro, se haya convertido en la mejor del curso con mucha diferencia.

A la vista de los resultados en el resto de las asignaturas, no se puede achacar esta mejora a que el grupo de estudiantes sea excelente, sino a que en este 24/25 se ha producido un cambio del profesor principal de la asignatura. Aunque la mejora de los resultados podría deberse a otras causas, la sospecha es que el nivel exigido en la asignatura ha caído drásticamente, lo que ha ocasionado una mejora generalizada en las tasas. La asignatura *Motores de videojuegos* es primordial para el resto del grado, y se teme que, de ser así, asignaturas que dependen de ella posteriormente se vean afectadas. La primera es *Proyectos I*, de segundo cuatrimestre de primero, por lo que se hará un análisis especial de sus resultados para valorar la situación y tratar de tomar las medidas que se necesiten en caso de, efectivamente, ponerse de manifiesto un problema de conocimientos en el alumnado.

Primero	Tasa de éxito			Tasa de rendimiento		
	22/23	23/24	24/25	22/23	23/24	24/25
Diseño de videojuegos	91,49%	81,36%	82,46%	89,58%	81,36%	74,60%
Fundamentos de la programación I	51,22%	56,67%	51,79%	43,75%	53,13%	42,03%
Fundamentos de los computadores	79,41%	55,17%	58,18%	50,94%	50,00%	47,76%
Matemática discreta	80,70%	47,37%	47,46%	74,19%	44,26%	38,36%
Motores de videojuegos	44,68%	40,63%	95,59%	34,43%	35,62%	85,53%

Las celdas "rojizas" indican un descenso de la tasa respecto al curso previo; las "azuladas" indican un incremento. Para cada "color" hay tres tonos distintos. El tono más suave indica un descenso (simétricamente ascenso) en el rango de [5%,10%]; el tono intermedio indica un cambio en el rango [10%,15%], y el tono más marcado indica un cambio mayor o igual del 15%

Si se analizan por separado los estudiantes en primera matrícula y los repetidores, los resultados en *Motores de videojuegos* son equivalentes en ambos grupos. Esto tampoco había ocurrido en los dos años precedentes, donde los repetidores aprobaban más que los estudiantes en primera matrícula, poniendo de manifiesto la dificultad de la asignatura. Esto mismo ocurre históricamente en *Fundamentos de la programación I*, y, ahora sí, se ha mantenido este curso. En *Diseño de videojuegos* y *Fundamentos de los computadores*, por el contrario, los repetidores suspenden más que los estudiantes de primera matrícula.

Primero 24/25	% repetid.	Tasa de éxito		Tasa de rendimiento	
		1ª matr.	Repet.	1ª matr.	Repet.
<b>Diseño de videojuegos</b>	3,17%	83,93%	0,00%	77,05%	0,00%
<b>Fundamentos de la programación I</b>	15,94%	47,83%	70,00%	37,93%	63,64%
<b>Fundamentos de los computadores</b>	11,94%	63,27%	16,67%	52,54%	12,50%
<b>Matemática discreta</b>	19,18%	48,00%	44,44%	40,68%	28,57%
<b>Motores de videojuegos</b>	21,05%	94,55%	100,00%	86,67%	81,25%

Las celdas "rojizas" de la columna del porcentaje de repetidores indican porcentajes de más del 30, 20 o 10% en los distintos niveles de intensidad. En las columnas de las tasas, se marcan con colores rojizos las tasas que son menores que las equivalentes del grupo contrario, y con colores azulados los que son mejores. Por ejemplo, la tasa de éxito de *Fundamentos de los computadores* de primera matrícula es peor que la misma tasa para los repetidores. Un tono más suave indica un descenso (simétricamente ascenso) en el rango [10%,20); el tono intermedio indica un cambio en el rango [20%,30%), y el tono más marcado indica un cambio mayor o igual al 30%

## Segundo curso

Segundo repite como el curso con peores tasas de rendimiento de todo el grado, incorporando también este año la peor tasa de éxito. En 23/24 la asignatura *Estructura de computadores* tuvo unos resultados particularmente bajos que este año han mejorado considerablemente, aunque sigan estando por debajo de los de los cursos precedentes. En el resto de las asignaturas la tasa de éxito *ha empeorado en todas* y la tasa de rendimiento también, salvo en *Estructuras de datos y algoritmos*. Las causas no están claras. El grupo de estudiantes de segundo ya tuvo peores resultados que sus predecesores cuando estaban, el curso pasado, en primero, por lo que puede ser que, en conjunto, sean peores académicamente. También puede influir el aumento en el número de estudiantes en clase. El grupo se compone de una cohorte más numerosa que en años previos por un incremento, en 23/24, del número de estudiantes de nuevo ingreso. A eso hay que añadir el incremento en el número de repetidores, particularmente alto en *Estructura de computadores* (30%) y *Estructuras de datos y algoritmos* (42%) que alcanzan sus máximos históricos. Si no se tiene en cuenta la asignatura *Modelado en 2D y 3D* cuyos resultados son históricamente buenos, el resto de las asignaturas tienen, de media, 11 estudiantes más que en 23/24.

Segundo	Tasa de éxito			Tasa de rendimiento		
	22/23	23/24	24/25	22/23	23/24	24/25
<b>Estructura de computadores</b>	83,78%	32,26%	62,75%	67,39%	22,22%	50,79%
<b>Estructuras de datos y algoritmos</b>	42,00%	66,67%	50,77%	31,82%	36,92%	42,31%
<b>Modelado en 2D y 3D</b>	100,00%	100,00%	97,37%	95,24%	91,11%	88,10%
<b>Progr. de videojuegos en lenguajes interpretados</b>	83,33%	71,05%	62,79%	62,50%	61,36%	52,94%
<b>Tecnología de la programación de videojuegos I</b>	80,00%	65,62%	48,84%	72,00%	50,00%	41,18%

Las celdas "rojizas" indican un descenso de la tasa respecto al curso previo; las "azuladas" indican un incremento. Para cada "color" hay tres tonos distintos. El tono más suave indica un descenso (simétricamente ascenso) en el rango de [5%,10%); el tono intermedio indica un cambio en el rango [10%,15%), y el tono más marcado indica un cambio mayor o igual del 15%

Si se separan los estudiantes dependiendo del número de matrículas realizadas, vuelve a ocurrir que los de primera matrícula obtienen mejores resultados que los repetidores, a veces con mucha diferencia. Esto no es una buena noticia para reducir el número de repetidores, especialmente en *Estructura de computadores* y *Estructuras de datos y algoritmos*.

Segundo 23/24	% repetid.	Tasa de éxito		Tasa de rendimiento	
		1ª matr.	Repet.	1ª matr.	Repet.
<b>Estructura de computadores</b>	30,16%	63,16%	61,54%	54,55%	42,11%
<b>Estructuras de datos y algoritmos</b>	42,31%	52,63%	48,15%	44,44%	39,39%
<b>Modelado en 2D y 3D</b>	0,00%	97,37%		88,10%	
<b>Progr. de videojuegos en lenguajes interpretados</b>	13,73%	65,79%	40,00%	56,82%	28,57%
<b>Tecnología de la programación de videojuegos I</b>	13,73%	54,05%	16,67%	45,45%	14,29%

Las celdas "rojizas" de la columna del porcentaje de repetidores indican porcentajes de más del 30, 20 o 10% en los distintos niveles de intensidad. En las columnas de las tasas, se marcan con colores rojizos las tasas que son menores que las equivalentes del grupo contrario, y con colores azulados los que son mejores. Un tono más suave indica un descenso (simétricamente ascenso) en el rango [10%,20); el tono intermedio indica un cambio en el rango [20%,30%), y el tono más marcado indica un cambio mayor o igual al 30%

### Tercer curso

Los datos conjuntos de tercero se han mantenido en valores equivalentes a los del curso pasado, aunque analizando de manera individual las asignaturas sí se han producido variaciones en algunos casos.

La asignatura *Informática gráfica II* ha sufrido un pronunciado descenso, obteniendo los peores resultados de su serie histórica. En el 24/25 se ha producido un cambio de profesor, lo que se considera la causa principal de la diferencia, al haber decidido incrementar el nivel de exigencia de manera intencionada. En sentido opuesto, *Métodos algorítmicos en resolución de problemas* ha mejorado, tras unos resultados particularmente malos en 23/24.

Tercero	Tasa de éxito			Tasa de rendimiento		
	22/23	23/24	24/25	22/23	23/24	24/25
<b>Informática gráfica II</b>	100,00%	92,50%	68,57%	94,74%	86,05%	64,86%
<b>Mét. algorítmicos en resolución de problemas</b>	86,84%	48,72%	68,97%	70,21%	35,19%	43,48%
<b>Simulación física para videojuegos</b>	100,00%	100,00%	100,00%	94,87%	97,62%	89,47%
<b>Sistemas operativos</b>	56,41%	60,98%	60,00%	35,48%	36,23%	38,89%
<b>Técnicas de animación en 2D y 3D</b>	96,77%	100,00%	100,00%	83,33%	86,67%	77,78%

Las celdas "rojizas" indican un descenso de la tasa respecto al curso previo; las "azuladas" indican un incremento. Para cada "color" hay tres tonos distintos. El tono más suave indica un descenso (simétricamente ascenso) en el rango de [5%,10%); el tono intermedio indica un cambio en el rango [10%,15%), y el tono más marcado indica un cambio mayor o igual del 15%

Los malos resultados en 23/24 de *Métodos algorítmicos en resolución de problemas* supusieron que sea la asignatura con mayor tasa de repetidores de todo el grado con un 54%, el mayor porcentaje en todos los años asignaturas de la serie histórica. Es interesante que, entre los repetidores de esa asignatura la tasa de rendimiento y éxito es mejor (aunque por poco margen) que entre los estudiantes de primera matrícula. Ocurre lo mismo en la tasa de rendimiento de *Sistemas Operativos*, que es la segunda asignatura con mayor porcentaje de repetidores del grado.

Tercero 24/25	% repetid.	Tasa de éxito		Tasa de rendimiento	
		1ª matr.	Repet.	1ª matr.	Repet.
<b>Informática gráfica II</b>	0,00%	68,57%		64,86%	
<b>Mét. algorítmicos en resolución de problemas</b>	54,35%	66,67%	70,59%	38,10%	48,00%
<b>Simulación física para videojuegos</b>	0,00%	100,00%		89,47%	
<b>Sistemas operativos</b>	44,44%	66,67%	55,00%	33,33%	45,83%
<b>Técnicas de animación en 2D y 3D</b>	0,00%	100,00%		77,78%	

Las celdas "rojizas" de la columna del porcentaje de repetidores indican porcentajes de más del 30, 20 o 10% en los distintos niveles de intensidad. En las columnas de las tasas, se marcan con colores rojizos las tasas que son menores que las equivalentes del grupo contrario, y con colores azulados los que son mejores. Un tono más suave indica un descenso (simétricamente ascenso) en el rango [10%,20); el tono intermedio indica un cambio en el rango [20%,30%), y el tono más marcado indica un cambio mayor o igual al 30%

### Cuarto curso

De media, la tasa de rendimiento en cuarto se ha mantenido en valores equivalentes a los del curso 23/24, aunque si se miran las asignaturas individualmente ha caído en *Videojuegos para dispositivos móviles*.

Por su parte, la tasa de éxito ha caído en todas las asignaturas salvo *Sonido en videojuegos*.

Cuarto	Tasa de éxito			Tasa de rendimiento		
	22/23	23/24	24/25	22/23	23/24	24/25
<b>Aprendizaje automático y minería de datos</b>	100,00%	80,00%	71,74%	73,81%	61,54%	63,46%
<b>Sonido en videojuegos</b>	100,00%	100,00%	100,00%	90,24%	94,74%	97,44%
<b>Videojuegos en consola</b>	58,33%	72,73%	50,00%	16,67%	28,57%	28,85%
<b>Videojuegos para dispositivos móviles</b>	72,09%	79,49%	61,90%	58,49%	65,96%	57,78%

Las celdas "rojizas" indican un descenso de la tasa respecto al curso previo; las "azuladas" indican un incremento. Para cada "color" hay tres tonos distintos. El tono más suave indica un descenso (simétricamente ascenso) en el rango de [5%,10%); el tono intermedio indica un cambio en el rango [10%,15%), y el tono más marcado indica un cambio mayor o igual del 15%

Diferenciando entre primera matrícula y repetidores, *Videojuegos en consola* y *Videojuegos para dispositivos móviles* tienen comportamientos contrarios. En la primera aprueban más repetidores, mientras que en la segunda suspenden significativamente más.

Cuarto 24/25	% repetid.	Tasa de éxito		Tasa de rendimiento	
		1ª matr.	Repet.	1ª matr.	Repet.
<b>Aprendizaje automático y minería de datos</b>	17,31%	71,79%	71,43%	65,12%	55,56%
<b>Sonido en videojuegos</b>	0,00%	100,00%		97,44%	
<b>Videojuegos en consola</b>	23,08%	41,67%	83,33%	25,00%	41,67%
<b>Videojuegos para dispositivos móviles</b>	17,78%	69,44%	16,67%	67,57%	12,50%

Las celdas "rojizas" de la columna del porcentaje de repetidores indican porcentajes de más del 30, 20 o 10% en los distintos niveles de intensidad. En las columnas de las tasas, se marcan con colores rojizos las tasas que son menores que las equivalentes del grupo contrario, y con colores azulados los que son mejores. Un tono más suave indica un descenso (simétricamente ascenso) en el rango [10%,20); el tono intermedio indica un cambio en el rango [20%,30%), y el tono más marcado indica un cambio mayor o igual al 30%

### Asignaturas optativas

Durante el primer cuatrimestre, los estudiantes del Grado en Desarrollo de Videojuegos se han matriculado de 11 asignaturas optativas diferentes. El número de matrículas totales asciende a 51, un número que se mantiene bajo si se compara con las 69 del 22/23 o 56 del 21/22, aunque en la línea de los 48 del 23/24.

*Juegos serios* vuelve a ser la asignatura más matriculada, con 24 estudiantes. Es algo habitual, pues es una asignatura abierta únicamente a estudiantes del grado y pensada específicamente para ellos. *Ingeniería de Comportamientos Inteligentes* también se abrió pensando específicamente en el Grado en Desarrollo de Videojuegos, pero admite estudiantes de otros grados y el contenido no está tan adaptado. Eso ha hecho que el número de matriculados haya llegado en 24/25 a un mínimo histórico de 3 estudiantes, por debajo de otras asignaturas menos cercanas al área como *Programación competitiva* (5), *Testing de software* (5) o *Bases de datos* (4).

La tasa de éxito de las asignaturas optativas en conjunto es del 98%, equivalente al curso pasado, resultado de que solo un estudiante de los que se ha presentado a examen ha suspendido. La tasa de rendimiento, sin embargo, ha caído al 85% al incorporarse al estudiante suspendo 6 que no se han presentado a examen, entre ellos algún estudiante de primero.

### Datos completos

En conjunto, la de peor tasa de rendimiento está en *Videojuegos en consola*, aunque tiene un valor calcado al de 23/24 y mejor al de 22/23. *Matemática discreta* y *Sistemas operativos* tienen valores iguales (38%) y hay otras cuatro asignaturas con rendimiento por debajo del 45% (*Tecnología de la programación de videojuegos*, 41%, *Estructuras de datos y algoritmos* y *Fundamentos de la programación I*, 42%, *Métodos algorítmicos en resolución de problemas*, 43%). En el lado contrario, *Sonido en videojuegos* se alza con la mayor tasa de rendimiento (97%) seguida por *Simulación física para videojuegos* (89%), *Modelado en 2D y 3D* (88%) y la sorprendente *Motores de videojuegos* (85%).

Segundo es el curso con peor tasa de rendimiento conjunta (52%), aunque el rango es estrecho porque la más alta es la de cuarto con un 60%.

	Tasa de éxito			Tasa de rendimiento		
	22/23	23/24	24/25	22/23	23/24	24/25
<b>Aprendizaje automático y minería de datos</b>	100,00%	80,00%	71,74%	73,81%	61,54%	63,46%
<b>Diseño de videojuegos</b>	91,49%	81,36%	82,46%	89,58%	81,36%	74,60%
<b>Estructura de computadores</b>	83,78%	32,26%	62,75%	67,39%	22,22%	50,79%
<b>Estructuras de datos y algoritmos</b>	42,00%	66,67%	50,77%	31,82%	36,92%	42,31%
<b>Fundamentos de la programación I</b>	51,22%	56,67%	51,79%	43,75%	53,13%	42,03%
<b>Fundamentos de los computadores</b>	79,41%	55,17%	58,18%	50,94%	50,00%	47,76%
<b>Informática gráfica II</b>	100,00%	92,50%	68,57%	94,74%	86,05%	64,86%
<b>Matemática discreta</b>	80,70%	47,37%	47,46%	74,19%	44,26%	38,36%
<b>Mét. algorítmicos en resolución de problemas</b>	86,84%	48,72%	68,97%	70,21%	35,19%	43,48%
<b>Modelado en 2D y 3D</b>	100,00%	100,00%	97,37%	95,24%	91,11%	88,10%
<b>Motores de videojuegos</b>	44,68%	40,63%	95,59%	34,43%	35,62%	85,53%
<b>Progr. de videojuegos en lenguajes interpretados</b>	83,33%	71,05%	62,79%	62,50%	61,36%	52,94%
<b>Simulación física para videojuegos</b>	100,00%	100,00%	100,00%	94,87%	97,62%	89,47%
<b>Sistemas operativos</b>	56,41%	60,98%	60,00%	35,48%	36,23%	38,89%
<b>Sonido en videojuegos</b>	100,00%	100,00%	100,00%	90,24%	94,74%	97,44%
<b>Técnicas de animación en 2D y 3D</b>	96,77%	100,00%	100,00%	83,33%	86,67%	77,78%
<b>Tecnología de la programación de videojuegos I</b>	80,00%	65,62%	48,84%	72,00%	50,00%	41,18%
<b>Videojuegos en consola</b>	58,33%	72,73%	50,00%	16,67%	28,57%	28,85%
<b>Videojuegos para dispositivos móviles</b>	72,09%	79,49%	61,90%	58,49%	65,96%	57,78%

Las celdas "rojizas" indican un descenso de la tasa respecto al curso previo; las "azuladas" indican un incremento. Para cada "color" hay tres tonos distintos. El tono más suave indica un descenso (simétricamente ascenso) en el rango de [5%,10%]; el tono intermedio indica un cambio en el rango [10%,15%], y el tono más marcado indica un cambio mayor o igual del 15%

Como ya se ha dicho, la asignatura con más estudiantes repetidores matriculados es, por primera vez, *Métodos algorítmicos para la resolución de problemas*, de tercero, donde más de la mitad de los matriculados es repetidor. Pese al valor, el número de estudiantes matriculados es menor que el curso pasado (46 frente a 54). En general, las asignaturas obligatorias de tercero son las que menos matrícula tienen (42 estudiantes de media) frente a 47 en cuarto, 57 en segundo o casi 70 en primero. El número de estudiantes de nuevo ingreso de las cohortes de primero y segundo fue mayor que en tercero, pero eso no explica por sí mismo la diferencia. La cohorte que ahora está en tercero ha tenido resultados bajos en los dos cursos previos y eso ha podido hacer que el número de estudiantes que han llegado a tercero sea menor. Si se eliminan a los repetidores, las asignaturas de tercero se quedan con una media de 32 estudiantes, frente a los 60 de primero, 43 de segundo o 40 de cuarto.

En muchas ocasiones, las tasas para los subgrupos de repetidores son peores que para los estudiantes de primera matrícula, aunque ya se han indicado las excepciones en los análisis por curso.

24/25	% repetid.	Tasa de éxito		Tasa de rendimiento	
		1ª matr.	Repet.	1ª matr.	Repet.
Aprendizaje automático y minería de datos	17,31%	71,79%	71,43%	65,12%	55,56%
Diseño de videojuegos	3,17%	83,93%	0,00%	77,05%	0,00%
Estructura de computadores	30,16%	63,16%	61,54%	54,55%	42,11%
Estructuras de datos y algoritmos	42,31%	52,63%	48,15%	44,44%	39,39%
Fundamentos de la programación I	15,94%	47,83%	70,00%	37,93%	63,64%
Fundamentos de los computadores	11,94%	63,27%	16,67%	52,54%	12,50%
Informática gráfica II	0,00%	68,57%		64,86%	
Matemática discreta	19,18%	48,00%	44,44%	40,68%	28,57%
Mét. algorítmicos en resolución de problemas	54,35%	66,67%	70,59%	38,10%	48,00%
Modelado en 2D y 3D	0,00%	97,37%		88,10%	
Motores de videojuegos	21,05%	94,55%	100,00%	86,67%	81,25%
Progr. de videojuegos en lenguajes interpretados	13,73%	65,79%	40,00%	56,82%	28,57%
Simulación física para videojuegos	0,00%	100,00%		89,47%	
Sistemas operativos	44,44%	66,67%	55,00%	33,33%	45,83%
Sonido en videojuegos	0,00%	100,00%		97,44%	
Técnicas de animación en 2D y 3D	0,00%	100,00%		77,78%	
Tecnología de la programación de videojuegos I	13,73%	54,05%	16,67%	45,45%	14,29%
Videojuegos en consola	23,08%	41,67%	83,33%	25,00%	41,67%
Videojuegos para dispositivos móviles	17,78%	69,44%	16,67%	67,57%	12,50%

Las celdas "rojizas" de la columna del porcentaje de repetidores indican porcentajes de más del 30, 20 o 10% en los distintos niveles de intensidad. En las columnas de las tasas, se marcan con colores rojizos las tasas que son menores que las equivalentes del grupo contrario, y con colores azulados los que son mejores. Por ejemplo, la tasa de éxito de *Motores de videojuegos* de primera matrícula es peor que la misma tasa para los repetidores. Un tono más suave indica un descenso (simétricamente ascenso) en el rango [10%,20); el tono intermedio indica un cambio en el rango [20%,30%), y el tono más marcado indica un cambio mayor o igual al 30%

**ANEXO V: Resultados del primer  
cuatrimestre del curso 2024-25 del Grado en  
Ingeniería de Datos e Inteligencia Artificial**



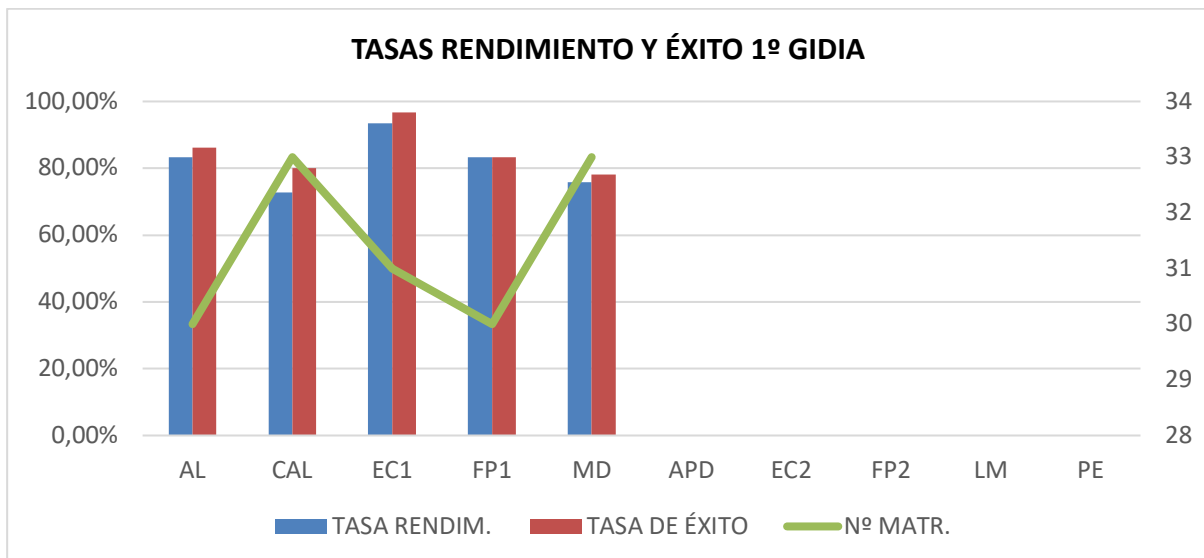
# Informe de resultados intermedio

## Grado en Ingeniería de Datos e Inteligencia Artificial

Curso 2024/2025

### PRIMERO

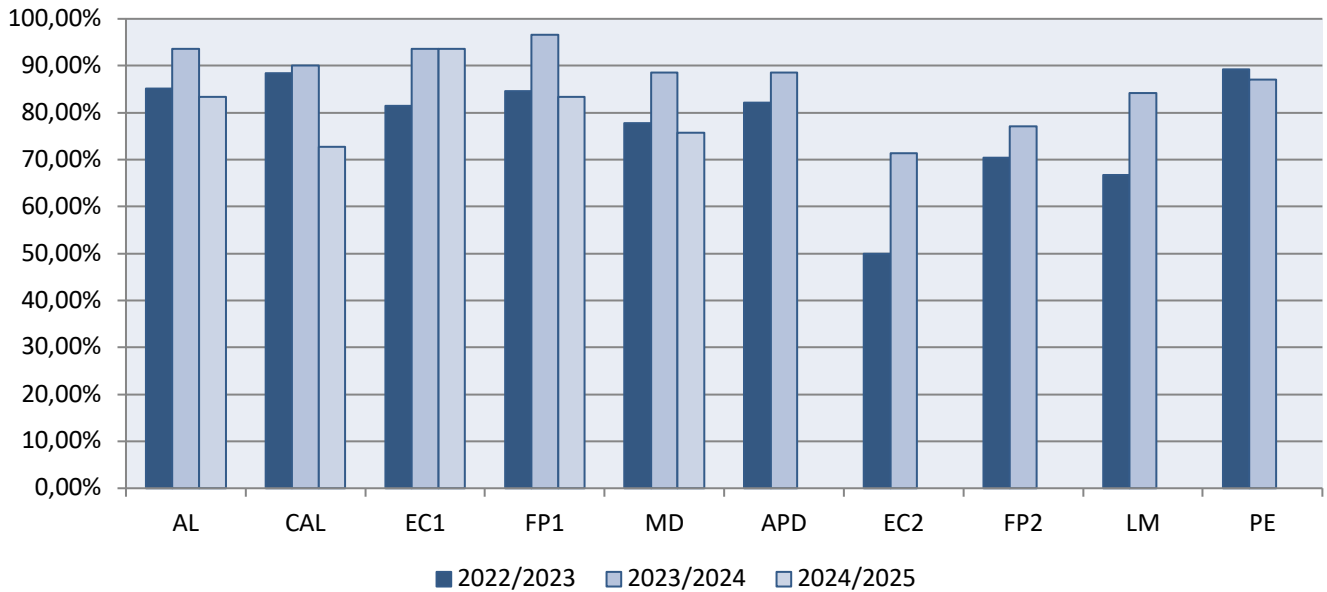
	# cred.	# matr.	# present.	Tasa rendim.	Tasa éxito
AL	6	30	29	83,33%	86,21%
CAL	6	33	30	72,73%	80,00%
EC1	6	31	30	93,55%	96,67%
FP1	6	30	30	83,33%	83,33%
MD	6	33	32	75,76%	78,13%
APD	6				
EC2	6				
FP2	6				
LM	6				
PE	6				
Media		31,40	30,20	81,53%	84,77%



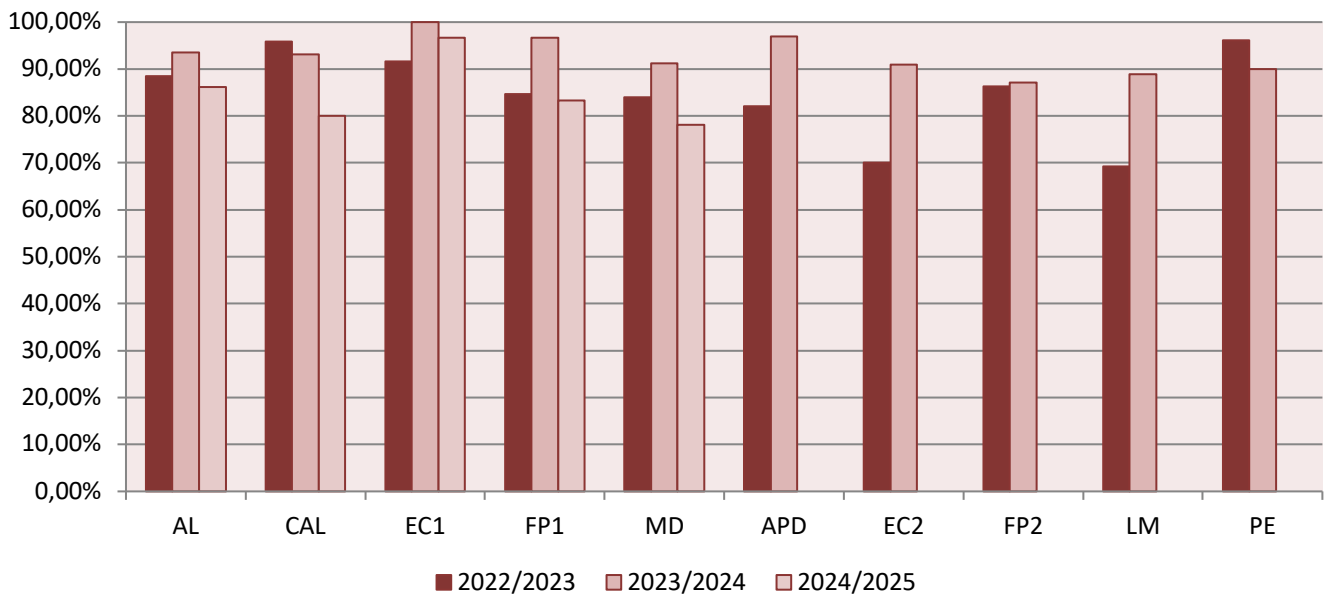
- AL ÁLGEBRA LINEAL
- CAL CÁLCULO
- EC1 ESTRUCTURA DE COMPUTADORES I
- FP1 FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN I
- MD MATEMÁTICA DISCRETA
- APD ADQUISICIÓN Y PREPROCESAMIENTO DE DATOS
- EC2 ESTRUCTURA DE COMPUTADORES II
- FP2 FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN II
- LM LÓGICA MATEMÁTICA
- PE PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA

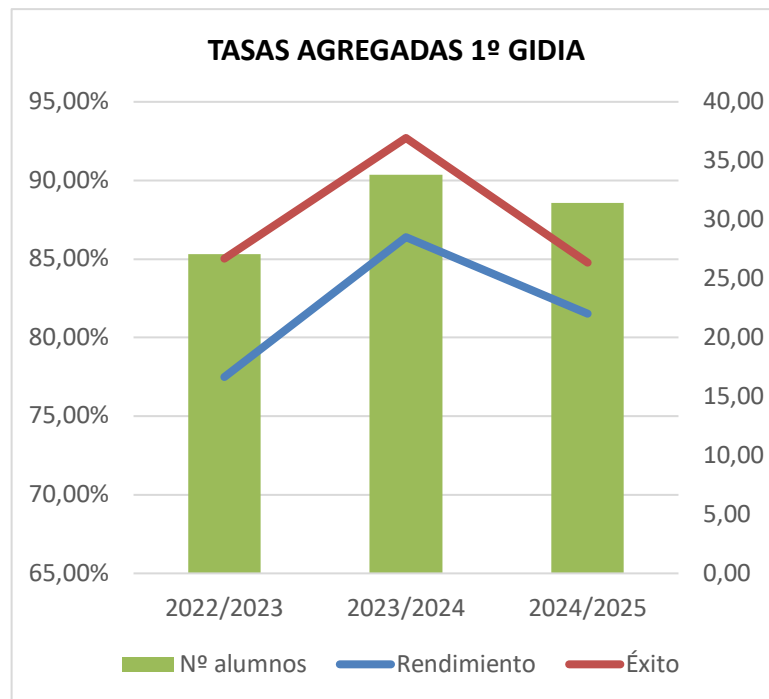


### EVOLUCIÓN TASAS DE RENDIMIENTO 1º GIDIA



### EVOLUCIÓN TASAS DE ÉXITO 1º GIDIA





El número de estudiantes matriculados en asignaturas del primer cuatrimestre de primero se mantiene dentro de los rangos normales.

La media de las tasas de rendimiento es del 81,53% y la media de las tasas éxito del 84,77%, lo cual demuestra los buenos resultados del primer cuatrimestre. Aunque las gráficas muestran la evolución con respecto a los cursos anteriores, debemos tener en cuenta que los valores no son directamente comparables, ya que las tasas de este año no incluyen a los estudiantes que aprobarán en la convocatoria de exámenes extraordinaria. Es de esperar que estos números mejoren ligeramente al finalizar el curso.

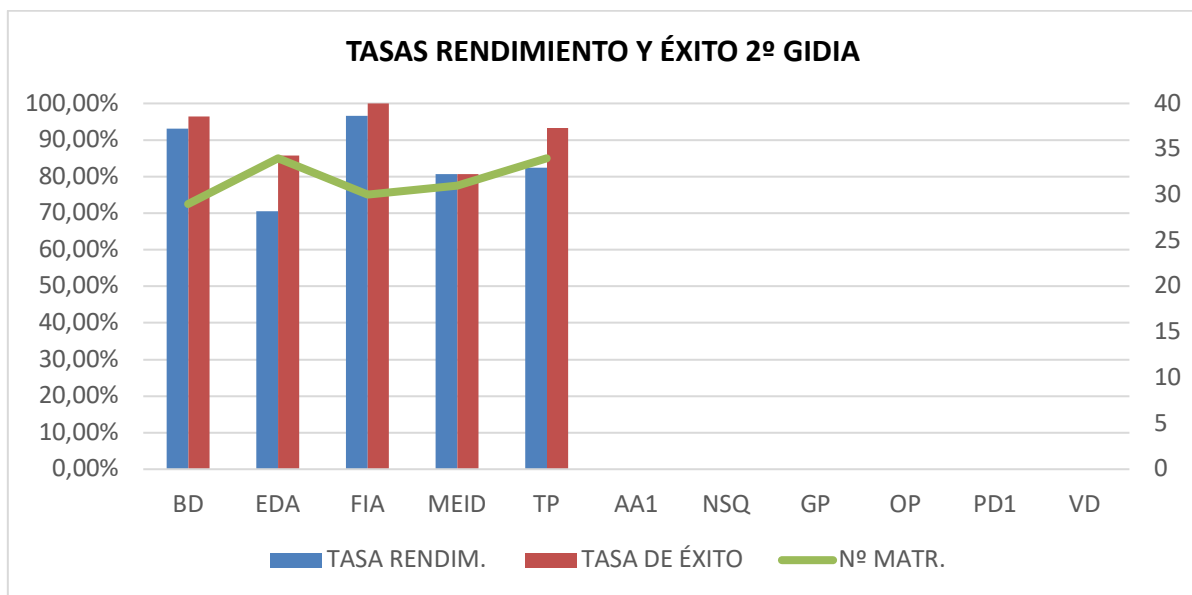
En general, todas las asignaturas del primer cuatrimestre han tenido buenos resultados. Las únicas asignaturas con una tasa de rendimiento inferior al 80% han sido *Cálculo* y *Matemática discreta*. Curiosamente no ocurre lo mismo con *Álgebra lineal*, la tercera asignatura de matemáticas. La menor tasa de éxito es del 78,13% y corresponde a *Matemática discreta*.





## SEGUNDO

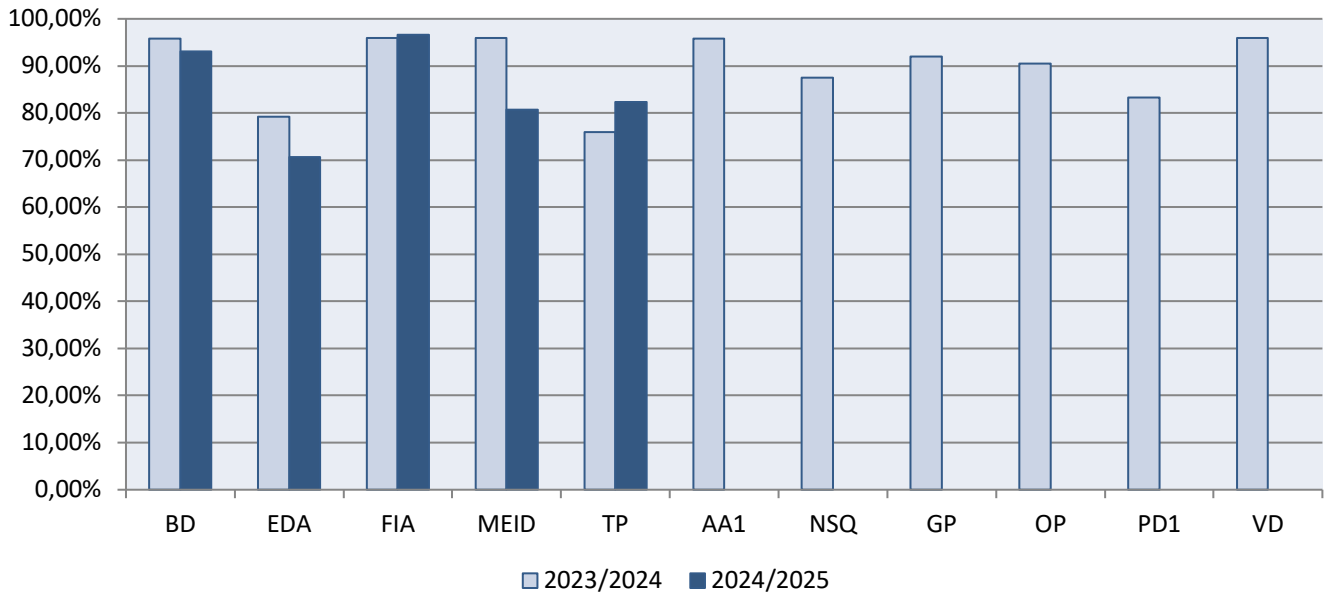
	# cred.	# matr.	# present.	Tasa rendim.	Tasa éxito
BD	6	29	28	93,10%	96,43%
EDA	6	34	28	70,59%	85,71%
FIA	6	30	29	96,67%	100,00%
MEID	6	31	31	80,65%	80,65%
TP	6	34	30	82,35%	93,33%
AA1	6				
NSQ	6				
GP	3				
OP	6				
PD1	6				
VD	3				
Media		31,60	29,20	84,18%	91,10%



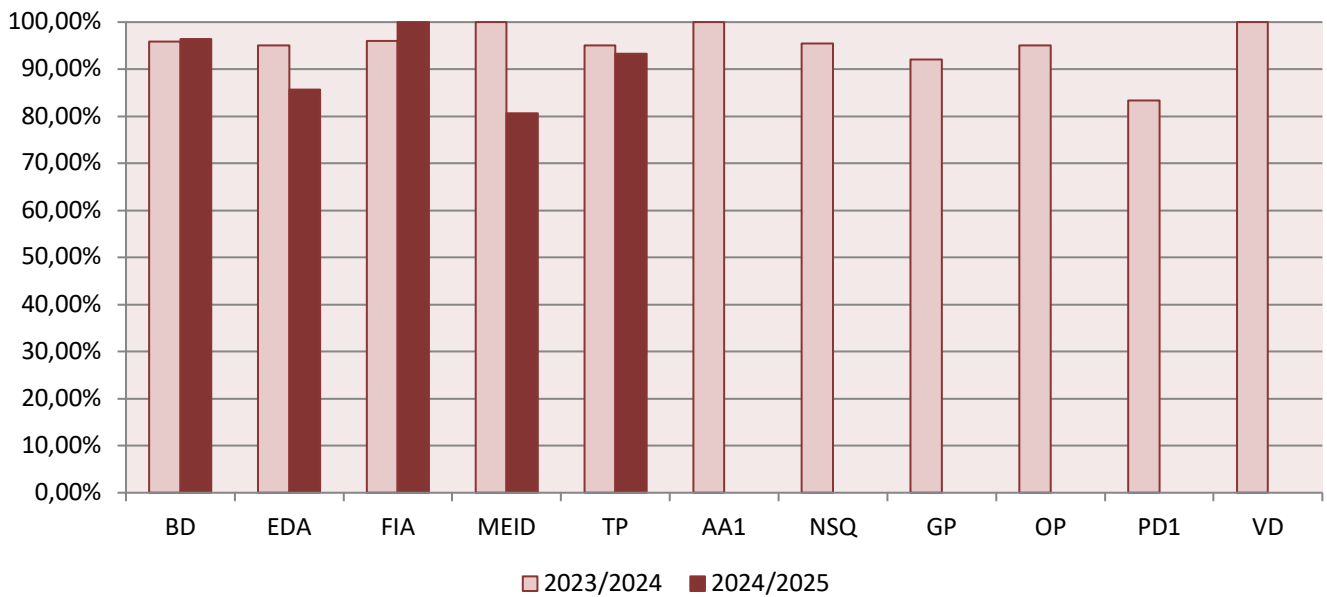
- BD BASES DE DATOS RELACIONALES
- EDA ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS
- FIA FUNDAMENTOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
- MEID MÉTODOS ESTADÍSTICOS PARA INGENIERÍA DE DATOS
- TP TECNOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN
- AA1 APRENDIZAJE AUTOMÁTICO I
- NSQ BASES DE DATOS NOSQL
- GP GESTIÓN DE PROYECTOS SOFTWARE
- OP OPTIMIZACIÓN
- PD1 PROYECTO DE DATOS I
- VD VISUALIZACIÓN DE DATOS

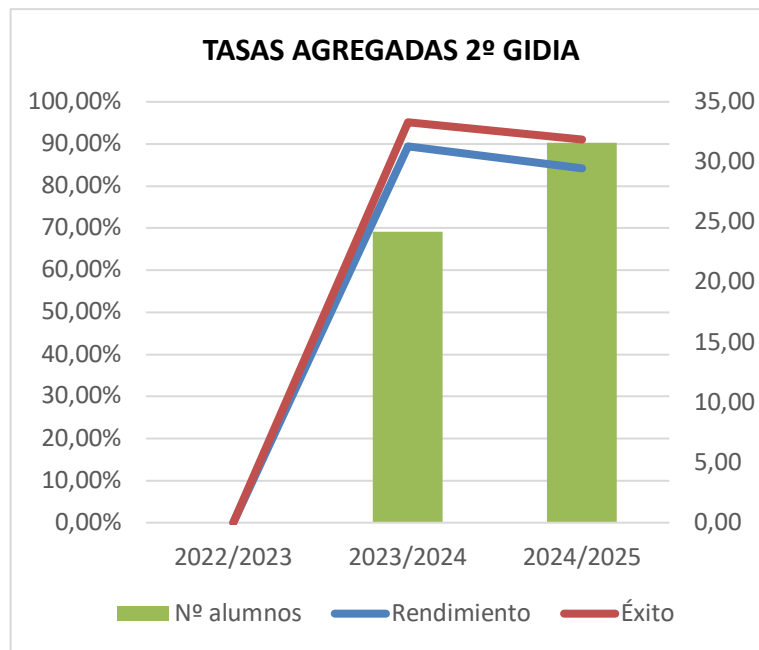


### EVOLUCIÓN TASAS DE RENDIMIENTO 2º GIDIA



### EVOLUCIÓN TASAS DE ÉXITO 2º GIDIA





El número medio de estudiantes matriculados en asignaturas del primer cuatrimestre de segundo ha aumentado considerablemente hasta los 31,60 estudiantes. Este aumento es esperable ya que es el segundo año que se imparten las asignaturas y, por tanto, se juntan los estudiantes nuevos con los que repiten.

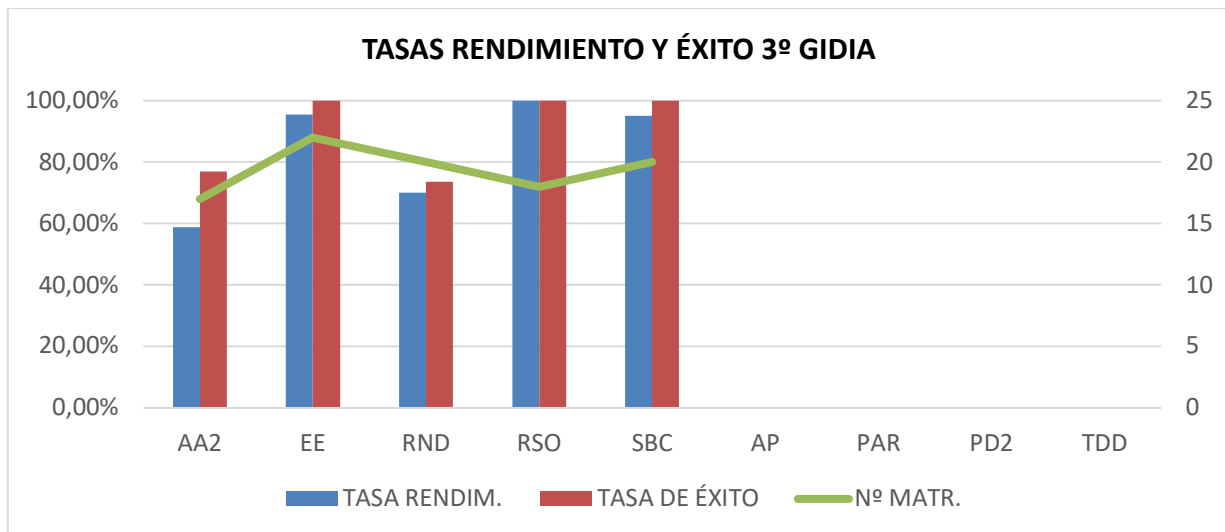
La media de las tasas de rendimiento es del 84,18% y la media de las tasas éxito del 91,10%, lo cual demuestra los excelentes resultados del primer cuatrimestre. Aunque las gráficas muestran la evolución con respecto a los cursos anteriores, debemos tener en cuenta que los valores no son directamente comparables, ya que las tasas de este año no incluyen a los estudiantes que aprobarán en la convocatoria de exámenes extraordinaria. Es de esperar que estos números aumenten ligeramente al finalizar el curso.

En general, todas las asignaturas del primer cuatrimestre han tenido buenos resultados. La única asignatura con una tasa de rendimiento inferior al 80% ha sido *Estructura de datos y algoritmos*, con un 70,59%. Esta asignatura también fue de las que más les costó el curso anterior. Sin embargo, la tasa de rendimiento de *Tecnología de la programación* parece haber mejorado un poco con respecto al curso anterior. La menor tasa de éxito es del 80,65% y corresponde a *Métodos estadísticos para la Ingeniería de datos*.



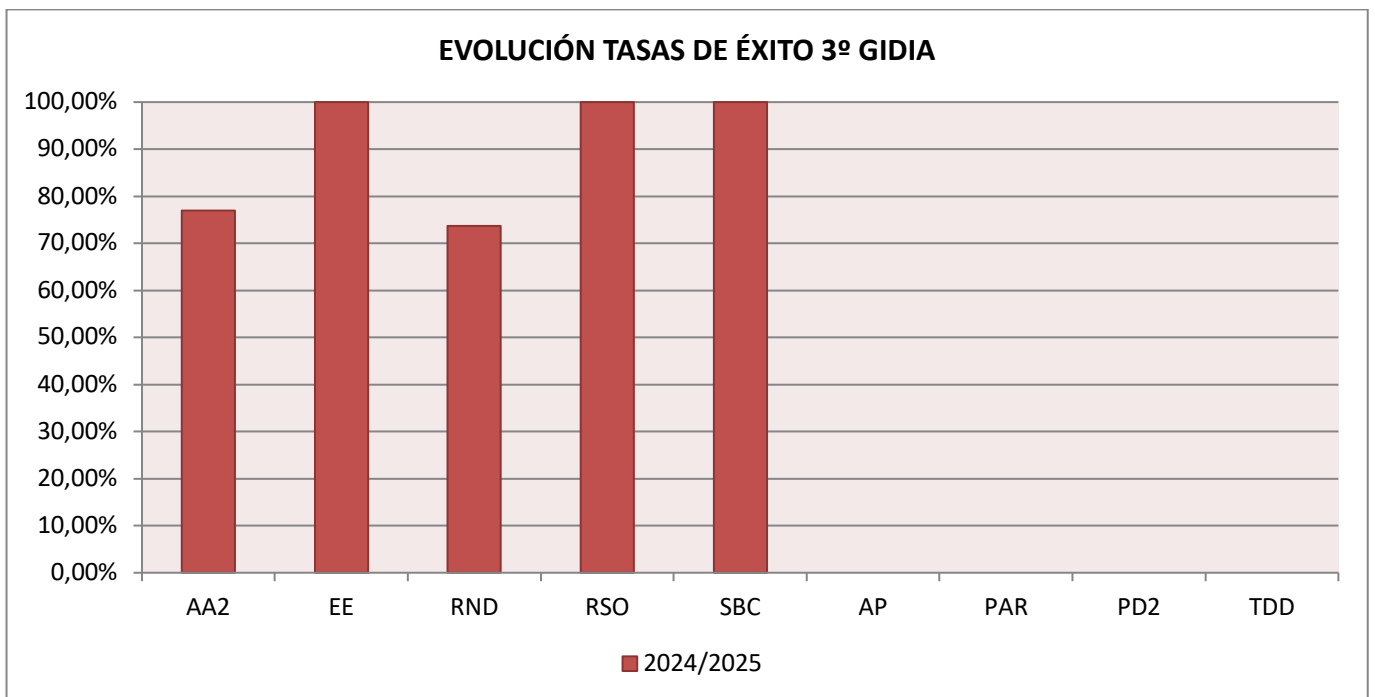
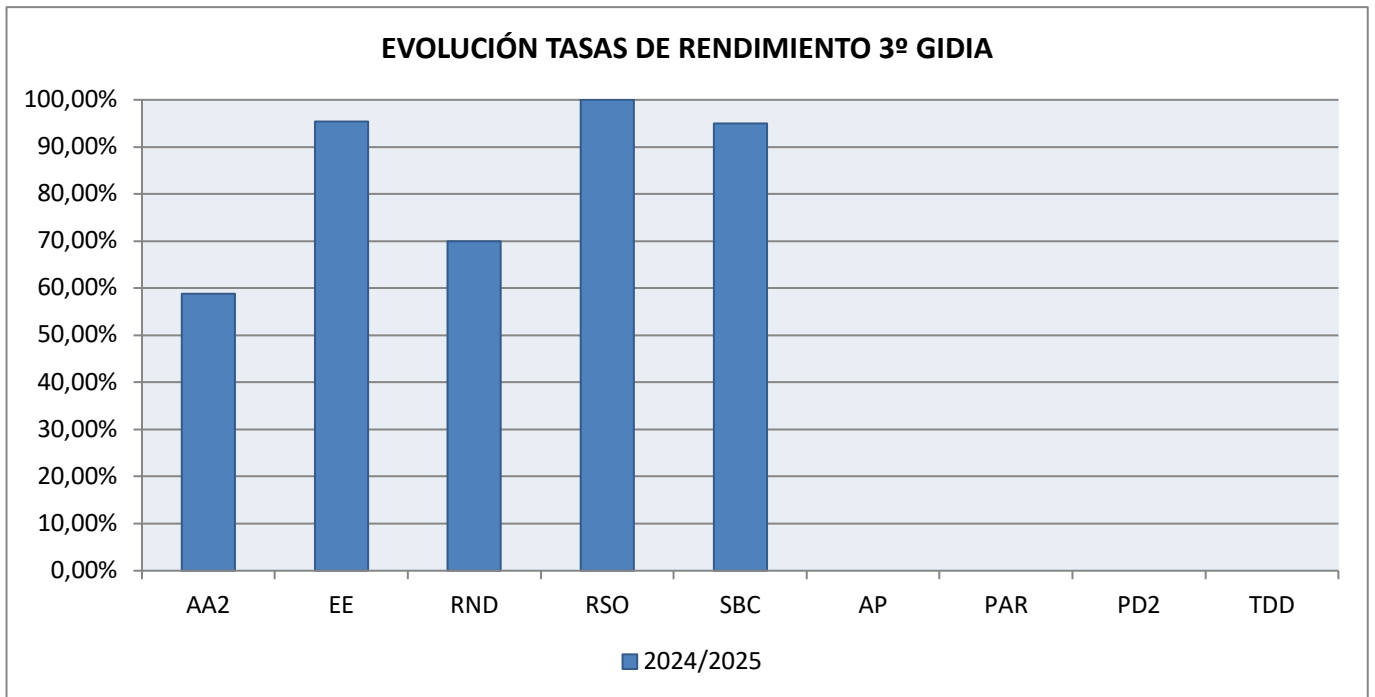
## TERCERO

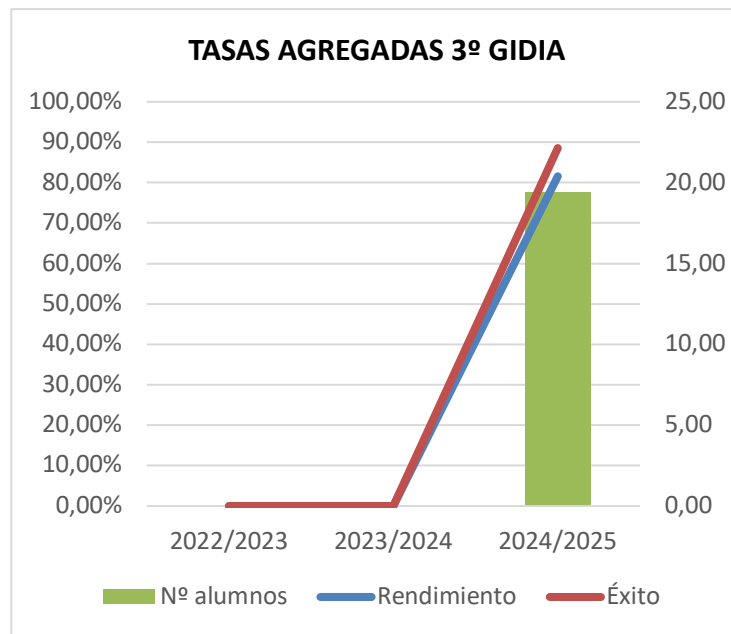
	# cred.	# matr.	# present.	Tasa rendim.	Tasa éxito
AA2	6	17	13	58,82%	76,92%
EE	3	22	21	95,45%	100,00%
RND	6	20	19	70,00%	73,68%
RSO	6	18	18	100,00%	100,00%
SBC	3	20	19	95,00%	100,00%
AP	6				
PAR	6				
PD2	6				
TDD	6				
Media		19,40	18,00	81,58%	88,57%



- AA2 APRENDIZAJE AUTOMÁTICO II
- EE EMPRESA Y EMPRENDIMIENTO
- RND REDES NEURONALES Y DEEP LEARNING
- RSO REDES Y SISTEMAS OPERATIVOS
- SBC SISTEMAS BASADOS EN CONOCIMIENTO
- AP ARQUITECTURAS DE PROCESAMIENTO
- PAR PARALELISMO Y SISTEMAS DISTRIBUIDOS
- PD2 PROYECTO DE DATOS II
- TDD TRATAMIENTO DE DATOS MASIVOS







El curso 2024/25 es la primera vez que se imparten las asignaturas de tercero y, por tanto, no podemos estudiar la evolución con respecto al año anterior.

El número medio de estudiantes matriculados en asignaturas de primer cuatrimestre de tercero ha sido de 19,40. Eso quiere decir que alrededor del 70% de los estudiantes que empezaron el Grado en el curso 22/23 (media de matrículas 27,10) se han matriculado este curso de asignaturas de tercero.

La media de las tasas de rendimiento es del 81,58% y la media de las tasas éxito del 88,57%, que son muy buenos resultados, pero en este caso tenemos mucha mayor dispersión entre asignaturas.

La asignatura que más les ha costado, con diferencia, ha sido *Aprendizaje Automático 2*, donde la tasa de rendimiento es del 58,82% y la de éxito del 76,92%. La segunda asignatura más difícil ha sido *Redes neuronales y Deep Learning* con tasas de rendimiento y de éxito del 70,00% y 73,68%, respectivamente. Es de esperar que estos números mejoren tras la convocatoria extraordinaria de exámenes, pero debemos estar atentos al haber obtenido resultados tan diferentes al resto de asignaturas. Las otras 3 asignaturas han tenido resultados excelentes y, de hecho, las tasas de éxito han sido del 100% en todas ellas.