

Informe autoevaluación: 2503208 - Graduado o Graduada en Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Complutense de Madrid

CRITERIO 1. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

JUSTIFICACIÓN DEL CAMBIO DE VALORACIÓN:

El informe final emitido por la fundación Madri+d para la renovación de la acreditación del Grado en Desarrollo de Videojuegos otorgó una valoración global C en el criterio 1. El informe proporcionaba dos recomendaciones:

1. Se recomienda reforzar y formalizar la coordinación horizontal y vertical.
2. Se recomienda respetar el número de las plazas de nuevo ingreso aprobado en la Memoria de Verificación.

COORDINACIÓN

El informe de autoevaluación para la renovación de los grados describía una coordinación entre los profesores del Grado significativa, que ocurría de forma orgánica gracias a una fuerte cohesión entre buena parte del profesorado, mucho del cual imparte clase en más de una asignatura del Grado. Aun así, el Comité evaluador acertó al poner el foco en la ausencia de una coordinación formalizada para que ésta no dependa únicamente de que emerja de manera natural entre el profesorado. En otros Grados de la Facultad, esa formalización ocurre a través de las comisiones de coordinación internas de las asignaturas debido a la existencia de múltiples grupos, algo que no es aplicable en el Grado en Desarrollo de Videojuegos al ser de grupo único.

Para afrontar la recomendación, el 25 de noviembre de 2021 la Junta de Facultad instauró la figura de coordinador de curso (evidencia EV01, punto 10). Desde entonces, estos coordinadores se encargan de organizar reuniones de coordinación de cada curso y asegurarse de que la coordinación entre las distintas asignaturas funciona correctamente. En esta labor están en todo momento apoyados por el coordinador del Grado.

En otros Grados de la Facultad, las comisiones de coordinación de asignatura (en las que tienen varios grupos) se aprueban cada año tras la elección docente. Lo mismo ocurre con los coordinadores de curso del Grado en Desarrollo de Videojuegos, que son elegidos para cada curso académico y aprobados en Junta de Facultad a propuesta de la Comisión de Calidad de los Grados.

Desde su instauración, los nombramientos se han basado en articular la coordinación en torno a las asignaturas de Proyectos, al ser las que aplican de manera integrada los conocimientos adquiridos en cada curso. Debido a ello, la coordinación de cada uno de los tres primeros cursos ha recaído siempre en un profesor de la asignatura de Proyectos de cada curso. El coordinador de cuarto es elegido entre los profesores de las asignaturas de dicho curso con un buen conocimiento general del grado.

- Curso 21/22: EV01, punto 10 (página 6)
- Curso 22/23: EV02, punto 7 (página 6); anexo 2 (página 37)
- Curso 23/24: EV03, punto 6 (página 4); anexo 1 (página 18)

Los coordinadores de curso organizan al menos una reunión anual de coordinación con el equipo docente de cada curso, para analizar el grupo en conjunto y repasar y repensar las dependencias entre asignaturas. El coordinador del grado asiste a todas las reuniones y hace de puente entre las necesidades y puntos de mejora percibidos que afecten a varios cursos.

Además de los coordinadores de curso, se creó un formulario de coordinación. Desde entonces, los profesores dejan en él constancia de las reuniones o intercambios de información que realizan durante el curso para hablar de las asignaturas. El formulario es de acceso restringido (es necesario acceder con cuenta UCM) por lo que no se adjunta como evidencia. Los campos que se solicitan son la fecha y formato de la reunión (presencial, virtual, asíncrona por correo electrónico), participantes, asignaturas involucradas, temas tratados, actuaciones propuestas y comentarios adicionales. En la memoria de seguimiento anual se hace un resumen sobre las reuniones de coordinación impulsadas por los coordinadores de curso y las registradas en el formulario. En la última, del curso

2023/24 (EV04, página 6), se enumeran.

Anualmente se llevan a cabo encuestas de satisfacción entre los diferentes colectivos (estudiantes, PDI, PTGAS y egresados). Cabe destacar que en las últimas encuestas al PDI, del curso 2023/24, en el apartado de "Aspectos de la titulación", el aspecto mejor valorado fue "Coordinación de la titulación", con un 9,8 sobre 10 (EV05, página 6).

NÚMERO DE PLAZAS DE NUEVO INGRESO

La recomendación de respetar el número de plazas de nuevo ingreso tiene relación con los indicadores ICM-1, ICM-2 e ICM-3 disponibles en las memorias de seguimiento anual del Grado. Éstas hacen referencia a las plazas de nuevo ingreso ofertadas, la matrícula de nuevo ingreso, y el porcentaje de cobertura, respectivamente. El número de plazas de nuevo ingreso está fijado en la Memoria y son 50 plazas. Por el funcionamiento de las matrículas de nuevo ingreso desde preinscripción y, sobre todo, las bajas de estudiantes para los que se reserva una plaza que luego no aprovechan, es difícil conseguir una coincidencia exacta y que haya el mismo número de estudiantes de nuevo ingreso que de plazas ofertadas. En los cursos anteriores a la renovación de la acreditación las cifras fueron particularmente desajustadas, superándose todos los cursos, salvo uno, las 50 plazas ofertadas, lo que ocasionó en las asignaturas con más repetidores de primero un alto número de matriculados. Los años siguientes esta tendencia se ha compensado y el número de matrículas de nuevo ingreso ha estado por debajo del máximo marcado en la memoria, salvo el último curso (EV04, página 17):

- 2020/21: 44 (88%)
- 2021/22: 44 (88%)
- 2022/23: 45 (90%)
- 2023/24: 55 (110%)

Si bien las cifras de 23/24 han sufrido un aumento, desde Decanato se tiene bien presente el problema y el número de plazas que se acuerda con el Rectorado de la Universidad para ser ofertadas para preinscripción se restringe considerablemente en función de la caída esperada para evitar superar el máximo, aunque esporádicamente, como en 23/24, no se consiga.

CRITERIO 2. INFORMACIÓN Y TRANSPARENCIA

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

JUSTIFICACIÓN DEL CAMBIO DE VALORACIÓN:

No se ha realizado ningún cambio en la valoración.

CRITERIO 3. SISTEMA DE GARANTÍA INTERNA DE CALIDAD

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

JUSTIFICACIÓN DEL CAMBIO DE VALORACIÓN:

No se ha realizado ningún cambio en la valoración.

CRITERIO 4. PERSONAL ACADÉMICO

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

JUSTIFICACIÓN DEL CAMBIO DE VALORACIÓN:

No se ha realizado ningún cambio en la valoración.

CRITERIO 5. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS Y SERVICIOS

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

JUSTIFICACIÓN DEL CAMBIO DE VALORACIÓN:

No se ha realizado ningún cambio en la valoración.

CRITERIO 6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

JUSTIFICACIÓN DEL CAMBIO DE VALORACIÓN:

No se ha realizado ningún cambio en la valoración.

CRITERIO 7. INDICADORES DE RENDIMIENTO Y SATISFACCIÓN

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

JUSTIFICACIÓN DEL CAMBIO DE VALORACIÓN:

El informe final emitido por la fundación Madri+d para la renovación de la acreditación del Grado en Desarrollo de Videojuegos otorgó una valoración global C en el criterio 7. El informe proporcionaba además una recomendación: "Se recomienda implementar acciones de mejora para ajustar la tasa de graduación a lo previsto en la Memoria de Verificación."

La recomendación hace referencia al indicador ICM-8, "Tasa de graduación". La estimación en la Memoria de Verificación para dicha tasa fue del 80%, que es un valor excesivamente optimista y que se considera un error en la memoria. En el resto de los grados de la Facultad se estimó un 35% para esa tasa, un valor mucho más realista. Alcanzar un 80% de tasa de graduación es inviable, máxime cuando la estimación de la tasa de abandono es de un 35%.

Por tanto, la recomendación de "implementar acciones para ajustar la tasa de graduación a lo previsto en la Memoria de Verificación" no se considera posible. Para que el indicador ICM-8 sea equivalente al dato de la Memoria de Verificación no es realista buscar medidas de mejorar ICM-8 hasta el dato previsto, sino corregir el dato previsto en la memoria para que tenga un valor más adecuado.

Esto requiere una modificación de la Memoria de Verificación, que constituye un procedimiento administrativo con implicaciones importantes, que van más allá de atender a la recomendación. Curiosamente, tras el Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad, las nuevas Memorias de Verificación no incluyen una estimación de la tasa de graduación, objeto de la recomendación. Esto significa que la deficiencia del Criterio 7 puesta de manifiesto por el comité dejará de serlo automáticamente cuando, en el futuro, se revise el Plan de Estudios y se adapte la Memoria de Verificación al nuevo Real Decreto, por lo que se considera resuelta.

En cualquier caso, merece la pena analizar la tasa de graduación del grado. El indicador ICM-8, tasa de graduación, indica cuántos estudiantes de nuevo ingreso de una cohorte que se hayan matriculado a tiempo completo acaban sus estudios a los 4 o 5 años de empezar (o antes). En el momento de la renovación de la acreditación solo una cohorte, la de 2015/16, había tenido tiempo suficiente para consolidar su indicador ICM-8. La tasa de graduación de esa cohorte fue la menor de toda la serie histórica, un 32,65%. La evolución del indicador ICM-8 se detalla, año tras año, en la Memoria de Seguimiento del grado. En la última, del curso 2023/24 (EV04, página 23), se indica que la cohorte 18/19 tuvo una tasa de graduación del 55,17% y la cohorte 19/20 del 50,77. La cohorte 20/21 tiene un dato parcial del 36,36%, a la espera de consolidarse a final del curso 24/25 cuando pase su quinto año, que hará subir el valor. Como se ha comentado, en las memorias de verificación del resto de Grados de la Facultad la estimación de la tasa de graduación se fijó al 35% y no al, erróneo, 80% del Grado en Desarrollo de Videojuegos. El 35% es una estimación mucho más acertada, incluso pesimista, para los datos habituales en el Grado.