

## **RENOVACIÓN DE LA ACREDITACIÓN INFORME FINAL**

### DATOS DEL TÍTULO

<b>Número de Expediente (RUCT):</b>	2503617
<b>Denominación Título:</b>	Grado en Diseño de Videojuegos
<b>Fecha de última modificación aprobada de la memoria:</b>	17-06-2021
<b>Universidad responsable:</b>	Universidad Europea de Madrid
<b>Universidades participantes:</b>	-
<b>Centro en el que se imparte:</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
<b>Nº de créditos:</b>	240
<b>Idioma:</b>	Español
<b>Modalidad:</b>	

### MIEMBROS DEL COMITÉ DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

<b>Presidente/a del Pleno:</b>	Federico Morán Abad
<b>Experto/a externo/a:</b>	Rosa de Couto Gálvez, Ángel Garrido García
<b>Vocal estudiante:</b>	Andrea Paricio Henares
<b>Presidente/a Comité Artes y Humanidades:</b>	Javier de Navascues Martín
<b>Presidente/a Comité Ciencias:</b>	Juan Antonio Vallés Brau
<b>Presidente/a Comité Ciencias de la Salud:</b>	Vicente Soriano Vázquez
<b>Presidente/a Comité Ciencias Sociales y Jurídicas 1:</b>	Cristina Mayor Ruiz
<b>Presidente/a Comité Ciencias Sociales y Jurídicas 2:</b>	Luis Vázquez Suárez
<b>Presidente/a Comité Ingeniería y Arquitectura:</b>	Enrique Masgrau Gómez
<b>Presidente/a Comité de Evaluación y Acreditación de Doctorado:</b>	Susana Rodríguez Escanciano
<b>Secretario/a:</b>	Oscar Vadillo Muñoz

La Fundación para el Conocimiento Madrimasd, órgano de evaluación en el ámbito universitario de la Comunidad de Madrid, ha procedido a evaluar el seguimiento del título oficial arriba citado en el marco establecido por 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.

La evaluación se ha llevado a cabo de acuerdo con los criterios y directrices establecidos en la *Guía de evaluación para la renovación de la acreditación de títulos oficiales de Grado y Máster* de la Fundación y teniendo en cuenta la evaluación externa realizada por el

Panel de expertos que ha visitado la universidad y el Informe provisional emitido por el Comité de rama.

## VALORACIÓN GLOBAL DEL TÍTULO

Transcurrido el plazo de veinte días para la presentación de alegaciones al Informe provisional y considerando la información disponible del título incluida en el dossier de acreditación y, en su caso, las alegaciones y/o Plan de Mejora presentadas por la universidad, este Comité de Evaluación y Acreditación emite el siguiente Informe final de renovación de la acreditación en términos de **FAVORABLE**. Este informe debe hacerse público en la página web del propio título de forma fácilmente accesible.

## CUMPLIMIENTO DE LOS CRITERIOS

### DIMENSIÓN 1. La gestión del título

#### Criterio 1. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO

*EL PROGRAMA FORMATIVO ESTÁ ACTUALIZADO DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA DISCIPLINA Y SE HA IMPLANTADO CONFORME A LAS CONDICIONES ESTABLECIDAS EN LA MEMORIA VERIFICADA Y/O SUS POSTERIORES MODIFICACIONES.*

#### VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 1.:

C: Se logra el estándar para este criterio en el mínimo nivel pero se detectan aspectos concretos que han de mejorarse y que se indican en el presente Informe.

#### Justificación de la valoración:

El Grado en Diseño de Videojuegos de la Universidad Europea de Madrid se implantó en el curso 2017-2018, tuvo un proceso de Seguimiento en 2020 y se imparte en modalidad presencial en el Campus de Villaviciosa de Odón. Desde el curso académico 2022-2023 se imparte también en la modalidad a distancia (modificación verificada en 2021). Se ha constatado que, en general, los responsables del título han seguido las directrices recomendadas en el anterior Seguimiento realizado en 2020.

La organización del plan de estudios es coherente con el perfil de las competencias y de los objetivos del título verificado. Se ha detectado que debido al reducido número de estudiantes matriculados (34 estudiantes en el año académico 2019-2020 frente a las 90 plazas ofertadas), existen ciertas dificultades para los alumnos en la elección de materias optativas. En este último aspecto se debería mejorar el procedimiento de ofertas de materias optativas que mejor se adapten a la consecución de las competencias del título previstas en la Memoria Verificada.

Las competencias de la Memoria Verificada están recogidas en las guías docentes de cada una de las asignaturas y se adaptan de forma adecuada al nivel formativo MECES del título. Las guías docentes están bien diseñadas y organizadas para el alumnado. En cada una de ellas se pueden apreciar los datos básicos que informan sobre cada asignatura, las competencias, las actividades formativas y los resultados de aprendizaje, los contenidos, las metodologías de enseñanza y aprendizaje y la evaluación, separando la modalidad presencial de la online. También presentan el desarrollo del cronograma y las referencias bibliográficas. Se valora positivamente que se incluya un apartado final animando al estudiantado a participar en las encuestas de satisfacción del grado. En el informe de Seguimiento de 2020 se recomendaba revisar y ajustar las guías docentes en cuanto a los criterios y sistemas de evaluación, recomendación que se ha comprobado atendida.

La asignatura obligatoria de cuarto curso de 12 créditos de Prácticas Externas es adecuada y se ajusta a la planificación del título. Aunque a priori el número de convenios con empresas parece suficiente para cubrir la demanda de solicitudes de prácticas, se ha constatado que numerosos alumnos han informado sobre dificultades para encontrar empresas en el sector del desarrollo de videojuegos para realizar las prácticas externas. Además, se oferta la posibilidad de cursar otra materia optativa de prácticas externas de 6 ECTS. La Unidad de Prácticas, transversal en la Universidad Europea, es una unidad de ayuda para la gestión burocrática y clarificación del proceso de incorporación a las empresas. También es importante que las prácticas se realizan bajo la regulación de los Convenios de Cooperación Educativa y la normativa de la Universidad.

El tamaño medio de grupo en las diferentes asignaturas se ajusta a los parámetros exigibles para la consecución de los aprendizajes previstos.

La transferencia y reconocimiento de ECTS sigue la normativa del Real Decreto, la de la Universidad Europea de Madrid y es acorde a la Memoria Verificada. Las normativas de permanencia aplicadas son adecuadas y se ajustan a la normativa de la Universidad Europea de Madrid.

Los mecanismos de coordinación horizontal y vertical son suficientes para el correcto funcionamiento de la titulación. Se dispone

de una estructura adecuada para la coordinación del título. De acuerdo, con la Memoria Verificada, el Grado en Diseño de Videojuegos posee una Comisión de Calidad del Título (CCT), compuesta por representantes de todos los colectivos de interés y que se reúne regularmente para identificar y solucionar los problemas de la titulación. En aquellas asignaturas con más de un docente existe un profesor coordinador. Todo ello se integra en un Plan Institucional de Evaluación de Aprendizaje (PIEA) implementado por la Universidad. En este plan, cada profesor responsable presenta un informe de Evaluación de aprendizaje de cada asignatura, donde se valora y evalúa el resultado de aprendizaje de cada estudiante y si se detectan deficiencias se proponen planes de mejora. En general, tanto la coordinación horizontal como vertical se aplica de acuerdo con la Memoria Verificada. Los mecanismos aplicados son suficientes para alcanzar la coordinación planificada e identificar y valorar los resultados de aprendizaje de cada asignatura, de cada nivel académico y del título. Asimismo, la coordinación en las Prácticas Externas y el TFG es adecuada. Tal y como se recomendaba en el último Informe de seguimiento, se han aportado como evidencias actas de las reuniones de coordinación realizadas.

El número total de estudiantes matriculados en el curso 2021-2022 es de 43 estudiantes. Los criterios de admisión aplicados son adecuados a la legislación vigente y respetan la Memoria Verificada. Dichos criterios están disponibles en la web de la Universidad y del título.

## **Criterio 2. INFORMACIÓN Y TRANSPARENCIA**

*LA INSTITUCIÓN DISPONE DE MECANISMOS PARA COMUNICAR DE MANERA ADECUADA A TODOS LOS GRUPOS DE INTERÉS LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA Y DE LOS PROCESOS QUE GARANTIZAN SU CALIDAD.*

### **VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 2.:**

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

#### **Justificación de la valoración:**

Las recomendaciones del proceso de Seguimiento de 2020 se han subsanado y la información pública aparece actualizada. La información pública de la titulación se presenta de forma clara e intuitiva en la página web.

En el repositorio institucional se puede encontrar la correcta denominación del título, el perfil de ingreso y los criterios de admisión, la estructura detallada del plan de estudios y el número de ECTS de cada asignatura, el idioma de impartición y el número de plazas ofertadas.

Las guías docentes están disponibles de forma accesible en la página web, convenientemente actualizadas, y contienen todos los elementos imprescindibles. Asimismo, la información académica del Grado en Diseño de Videojuegos: horarios y período de exámenes se encuentra disponible públicamente.

La información completa sobre el claustro de profesores es accesible desde la página web, e incluye una breve descripción del CV, indicando el porcentaje de profesores doctores.

La página web del Grado en Diseño de Videojuegos incorpora la pestaña "Calidad" (donde pueden encontrarse evaluaciones anteriores externas e información sobre el RUCT), "Servicios al Estudiante" (donde se incluye un buzón de quejas y sugerencias) y, además, un enlace a la web del Sistema de Garantía Interno de Calidad (SGIC).

La información y la normativa que regula la asignatura de Prácticas Externas puede encontrarse en la página web.

## **Criterio 3. SISTEMA DE GARANTÍA INTERNO DE CALIDAD (SGIC)**

*LA INSTITUCIÓN DISPONE DE UN SISTEMA DE GARANTÍA INTERNA DE CALIDAD FORMALMENTE ESTABLECIDO E IMPLEMENTADO QUE ASEGURA, DE FORMA EFICAZ, LA MEJORA CONTINUA DEL TÍTULO.*

### **VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 3.:**

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

#### **Justificación de la valoración:**

El Grado en Diseño de Videojuegos se imparte en la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño. Campus Villaviciosa y Alcobendas, que cuenta con la certificación favorable de la implantación de su Sistema Interno de Garantía de Calidad bajo el programa SISCAL, lo que asegura que está orientado a la mejora continua de la formación que se ofrece a sus estudiantes.

## **DIMENSIÓN 2. Recursos**

### **Criterio 4. PERSONAL ACADÉMICO**

*EL PERSONAL ACADÉMICO QUE IMPARTE DOCENCIA ES SUFICIENTE Y ADECUADO, DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL TÍTULO Y EL NÚMERO DE ESTUDIANTES.*

#### **VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 4.:**

C: Se logra el estándar para este criterio en el mínimo nivel pero se detectan aspectos concretos que han de mejorarse y que se indican en el presente Informe.

##### **Justificación de la valoración:**

El claustro de profesores del título cuenta con 23 profesores, 17 de ellos a tiempo completo (74%). Se puede considerar que el claustro del profesorado dedicado al título es suficiente para impartir y alcanzar los objetivos propuestos por la Memoria Verificada; aunque en la Memoria Verificada se proponen 33 docentes e investigadores, debido al número de matriculados se considera que la proporción de docentes impartiendo el título es suficiente.

Siguiendo la recomendación del plan de seguimiento de 2020, se ha aumentado el tanto por ciento de doctores de un 45% a un 48%, pasando de estar acreditados un 5% a un 36%, lo cual es un avance efectivo. Esto se debe a que se ha ido corrigiendo al aplicar un plan de mejora supervisado por el Coordinador del título y las direcciones de departamento que están implicados en la docencia. No obstante, estas tasas decaen significativamente al considerar el porcentaje de ECTS impartidos por doctores y acreditados (36% por doctores y 7% por doctores acreditados). En línea con las recomendaciones establecidas en el anterior Seguimiento, las cifras relativas al porcentaje de profesores doctores y acreditados y proporción de ECTS impartidos por doctores y acreditados deben seguir mejorándose ya que todavía rozan las cuotas comprometidas. Para ello, se recomienda incentivar la actividad investigadora del PDI mediante distintas medidas tales como reducciones docentes.

En la web del título están expuestos breves CV de cada profesor. Por el perfil docente e investigador del profesorado que imparte docencia en el grado, se deduce que hay profesorado suficiente especializado en áreas de conocimiento incidentes en el título como son: Área de Inteligencia Artificial, Área interacción Humano-Robot, Área de Lengua.

Hay una buena valoración del alumnado con el nivel de calidad docente y el desempeño del profesorado en los últimos años académicos.

#### **Criterio 5. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS**

*EL PERSONAL DE APOYO, LOS RECURSOS MATERIALES Y LOS SERVICIOS PUESTOS A DISPOSICIÓN DEL DESARROLLO DEL TÍTULO SON LOS ADECUADOS EN FUNCIÓN DE LA NATURALEZA, MODALIDAD DEL TÍTULO, NÚMERO DE ESTUDIANTES MATRICULADOS Y COMPETENCIAS A ADQUIRIR POR LOS MISMOS.*

#### **VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 5.:**

C: Se logra el estándar para este criterio en el mínimo nivel pero se detectan aspectos concretos que han de mejorarse y que se indican en el presente Informe.

##### **Justificación de la valoración:**

En general, el personal de apoyo dedicado a las actividades formativas del estudiante es suficiente y se ajusta a lo estipulado para una correcta orientación en las actividades académicas y profesionales. Cuenta con tres técnicos especialistas vinculados al Grado en Diseño de Videojuegos, dos de ellos a tiempo completo. Asimismo, hay un técnico de laboratorio especialista encargado del laboratorio Tech-Factory. La Facultad aporta una estructura de laboratorios con los que se comparte infraestructura y equipamiento para el desarrollo de la docencia del grado. Esta serie de espacios de trabajo están bajo la tutela de técnicos especialistas que administran los espacios, equipos, la reserva y distribución de los materiales y que dan apoyo al estudiantado y a la docencia práctica.

Para el apoyo a la docencia, se creó en 2021 un servicio específico de orientación educativa denominado Academic Success Center, que se basa en ofrecer orientación académica al estudiante a lo largo de su vida universitaria. En 2022 se pone en marcha la denominada School of Life como oferta de formación extracurricular para formación de las competencias más demandadas por las empresas. En general, el apoyo al estudiante mediante diferentes figuras (Asesor Académico, Tutor online, Asesor de Movilidad, Defensor Universitario) y unidades (Servicio de Atención al Estudiante, Unidad de Prácticas) pueden valorarse como suficientemente desarrolladas y dispuestas para asesorar, informar y acompañar al estudiantado a lo largo de su vida universitaria.

La movilidad en el título es prácticamente nula: sólo se han realizado 2 intercambios incoming y ningún estudiante del título se movió a ninguna universidad con las que se tiene convenio. A este respecto, con el fin de aumentar los índices de movilidad del alumnado, se recomienda ampliar los convenios académicos con otras universidades y mejorar los canales internos de información.

Como plataforma online de las asignaturas del Grado en Animación se utiliza "Canvas". Además, en el último curso académico se ha editado material digital docente ("mini-tutoriales") como complemento formativo para los estudiantes.

Se ha constatado que los espacios, aulas y laboratorios y sus equipamientos destinados al Grado en Diseño de Videojuegos (situadas en su práctica totalidad en el Edificio C), así como los diferentes softwares distribuidos para la formación de los alumnos son suficientes y de excelente calidad para el desarrollo de los contenidos docentes del grado. Sería necesario incluir un set de consolas y una biblioteca de videojuegos.

La posibilidad de utilizar los laboratorios y equipamientos más allá de las clases presenciales y los horarios correspondientes es importante y completamente imprescindible para cumplir con la estructura del crédito ECTS y la parte de trabajo autónomo del estudiante.

La modalidad a distancia del Grado en Diseño de Videojuegos se implanta en el presente curso académico 2022-2023 (verificada en la modificación de 2021). Para la modalidad a distancia se emplea el Campus virtual "Canvas" con una plataforma LMS (Learning Management System). La plataforma permite todo un desarrollo de base tecnológica para la puesta en práctica de la docencia virtual y la interacción e implementación de actividades entre el profesorado y el alumnado. Para el manejo y la agilidad de la docencia del título a distancia a través de la plataforma Canvas, hay disponibles cursos de formación presenciales y virtuales tanto para el profesorado como para los estudiantes.

El Campus Virtual de la UEM permite el acceso de profesores y estudiantes a los contenidos y asignaturas de las que están matriculados, gestionando toda la programación (clases virtuales, exámenes, etc.) relacionados con su programa a través de su calendario virtual. Existe para esta modalidad la figura del "Tutor Online" que ayuda a los estudiantes a organizar y programar sus enseñanzas en esta modalidad. Como soporte al profesorado que imparte docencia virtual existe un técnico online.

Los materiales de docencia virtual han sido desarrollados por los mismos docentes y los estudiantes pueden descargarlos de cara a llevar a cabo su enseñanza-aprendizaje sobre los contenidos. Existen y se implementan acciones de identificación para evitar situaciones fraudulentas de suplantación de identidad (el sistema incorpora una herramienta de "proctoring").

### DIMENSIÓN 3. Resultados

#### **Criterio 6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

*LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZADOS POR LOS TITULADOS SON COHERENTES CON EL PERFIL DE EGRESO Y SE CORRESPONDEN CON EL NIVEL DEL MECES (MARCO ESPAÑOL DE CUALIFICACIONES PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR) DEL TÍTULO.*

#### **VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 6.:**

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

#### **Justificación de la valoración:**

Las metodologías docentes y actividades formativas empleadas permiten la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos por parte de los estudiantes y corresponden al nivel de la titulación especificados en el MECES del título. Las metodologías de enseñanza/aprendizaje se basan principalmente en tres ítems: clases magistrales, trabajos dirigidos (ejercicios prácticos y resolución de problemas) y "Aprendizaje Basado en Proyectos" (ABP). Para la docencia virtual se aplican principalmente: clase magistral online, "Aprendizaje Basado en Proyectos" y, por último, aprendizaje basado en enseñanzas de taller. Se ha constatado el alto grado de satisfacción de los alumnos con la metodología de "Aprendizaje Basado en Proyectos". Se realizan actividades formativas propias de la universidad como las DevTalks o las Game Jam dirigidas a trabajo de proyectos de los estudiantes y de creación de videojuegos. Además, la Universidad cuenta con un Plan Institucional de Evaluación de Aprendizajes (PIEA) dirigido a cuidar y activar planes de mejora si es preciso en caso de detectar deficiencias de aprendizaje. Las Prácticas Externas, a través del coordinador de prácticas (tutor académico) y la plataforma UEvalua, se realizan a través de Convenios de Cooperación Educativa y se rigen siguiendo la Normativa interna de la Universidad y el procedimiento de calidad correspondiente. El Coordinador de Prácticas es quien se encarga de que se ejecute de forma adecuada el cumplimiento de la normativa y la calidad de las prácticas, supervisando el trabajo del alumno y su relación con la empresa para alcanzar los resultados de aprendizaje establecidos.

El TFG, de 18 créditos, se desarrolla según la normativa y se lleva a cabo de forma individual o grupal (aunque la evaluación es siempre individual). Una vez presentado, el TFG, bajo la supervisión de un tutor, se defiende ante tribunal. La evaluación se realiza con rúbricas con la finalidad de garantizar una homogeneidad de evaluación y aplicar la adquisición de competencias relativas al grado. En el curso 2021-2022 se defendieron 13 TFG, con buenos resultados académicos en su mayoría.

En general, la evolución de los principales datos e indicadores es adecuada con las previsiones del título y coherente con las características de los estudiantes de nuevo ingreso, excepto la Tasa de Graduación, que en el curso 2021-2022 fue del 40% (no se dispone de información de cursos anteriores), notablemente alejada de lo estimado en la Memoria Verificada (80%). Se recomienda mejorar la tasa de graduación en los próximos cursos.

Los resultados de las encuestas de satisfacción son aceptables. Se ve una mejora progresiva del año académico 2020-2021 al año académico 2021-2022. Destaca la satisfacción de los estudiantes por las prácticas externas en el año 2021-2022, con una

valoración de 4,9 sobre 5, y la de los egresados, siendo su satisfacción con la titulación finalizada de un 3,3 de media y con su situación laboral de 5. Aunque el índice de participación es aceptable, es aconsejable seguir incentivando la participación en encuestas de satisfacción para aumentar el índice de participación de los diferentes colectivos lo máximo posible. Teniendo en cuenta que los primeros egresados en el título son del año 2020-2021, el dato facilitado no es relevante para valorar una trayectoria laboral anual. Con una tasa de respuesta del 43%, se señala una tasa de empleabilidad del 100% (6 egresados).

#### **PUNTOS FUERTES Y BUENAS PRÁCTICAS:**

Criterio 3. SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE CALIDAD (SIGC)

1.- El centro donde se imparte el título cuenta con la certificación favorable de la implantación de su SGIC bajo el programa SISCAL.

#### **RECOMENDACIONES:**

Criterio 1. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO

1.- Se recomienda mejorar el proceso de oferta y selección de asignaturas optativas disponibles para los estudiantes y ajustarlo a las asignaturas previstas en la Memoria de Verificación.

2.- Se recomienda ampliar la oferta de convenios con centros, instituciones y organismos relacionados con el contenido del título para la realización de las prácticas externas, a fin de garantizar que todos los estudiantes puedan cursar sin problemas la asignatura obligatoria de Prácticas Externas.

Criterio 4. PERSONAL ACADÉMICO

1.- Se recomienda incrementar el número de ECTS impartidos por doctores y doctores acreditados.

Criterio 5. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

1.- Se recomienda aumentar los índices de movilidad del alumnado, reforzando los convenios académicos con otras universidades y mejorando el proceso interno de información.

En Madrid, a 08 de noviembre de 2023

Fdo.: Federico Morán Abad

El/la Presidente/a del Comité de Evaluación y Acreditación

---