

INFORME DE EVALUACIÓN PARA LA RENOVACIÓN DE LA ACREDITACIÓN

Aprobado por la SET de la ACPUA con fecha de 12 de julio de 2019

Denominación del Título: Título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad San Jorge.

Universidad: Universidad San Jorge.

Centro / Escuela / Facultad: Escuela de Arquitectura y Tecnología.

Fecha de verificación: 25/09/2013

Fecha de solicitud de renovación: 02/01/2019

Código RUCT: 2502841

La ACPUA, conforme a lo establecido en el artículo 27.bis del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, ha procedido a realizar la evaluación para la renovación de la acreditación del Título oficial arriba citado.

La evaluación del título ha incluido una visita de un panel de expertos a la Universidad, el cual ha emitido un informe que junto con el resto de la información incluida en el dossier de acreditación ha sido analizado por la Subcomisión de Evaluación de Titulaciones de ACPUA.

La Subcomisión de Evaluación de Titulaciones de ACPUA ha valorado el título de acuerdo con los criterios recogidos en el modelo de evaluación para la renovación de la acreditación publicado en la página web de ACPUA y emite la siguiente propuesta de informe de renovación de la acreditación, disponiendo la Universidad de 20 días naturales para realizar las alegaciones que estime oportunas.

No habiéndose producido alegaciones por parte de la Universidad San Jorge y a la vista del nivel de cumplimiento de los criterios de evaluación que se refieren a continuación, la Subcomisión de Evaluación de Titulaciones de ACPUA emite el siguiente Informe de Renovación de la Acreditación:

FAVORABLE

así como, cuando proceda, las siguientes recomendaciones, buenas prácticas, puntos fuertes y débiles:

RECOMENDACIONES

- Revisar tanto la descripción del título como el perfil de egreso para que se alinee con los objetivos que pretende la titulación o modificar los mismos.
- Recoger las evidencias de coordinación.
- Completar la información sobre evaluación reflejada en las Guías Docentes de las asignaturas, incluyendo las pruebas concretas de evaluación y el reparto de la nota final del estudiante.
- Publicar el currículo del profesorado del título accesible desde la página web, así como la información sobre los grupos de investigación y las líneas de I+D más relacionadas con el título.
- Mejorar en la web del título el apartado de «calidad», haciendo accesible a los grupos de interés las evidencias sobre el trabajo realizado: los distintos informes de seguimiento (no solo el último), evidencias relacionadas con el sistema de gestión de calidad (actas de reuniones, acciones de mejora llevadas a cabo, etc.).
- Aumentar el número de profesores doctores acreditados.
- Mejorar la capacidad investigadora y producción científica del profesorado.
- Empezar acciones para subir la matrícula de primer curso, y disminuir el número de abandonos observado.
- Aumentar el número de convenios con entidades que tienen relación directa con la temática del título.
- Mejorar las tasas de éxito y rendimiento de algunas de las asignaturas más relacionadas con la disciplina informática (Fundamentos de Programación, Diseño 3D, Estructura de Datos y Algoritmos y Sistemas de Información).
- Incorporar datos sobre la tasa de abandono, graduación y eficiencia, comparando estos indicadores con los establecidos en la memoria verificada del título (de forma desagregada del doble grado).
- Incorporar los indicadores sobre la satisfacción del Personal de Administración y Servicios, el colectivo de empleadores y otros colectivos que se consideren oportunos.
- Incorporar indicadores de inserción laboral.

BUENAS PRÁCTICAS

- Apoyo a proyectos propios de los estudiantes (4freaks fiction).

PUNTOS FUERTES

- Altas tasas de satisfacción del estudiantado con el profesorado y con la titulación.
- Seguimiento individualizado y personal del estudiante.

PUNTOS DÉBILES

- Baja tasa de matrícula.
- Bajo número de profesores doctores acreditados.
- Baja capacidad investigadora y producción científica del profesorado.
- Ausencia de indicadores académicos básicos para realizar el análisis y el seguimiento correspondientes.

MOTIVACIÓN

ANÁLISIS DEL CUMPLIMIENTO DE LOS CRITERIOS Y DIRECTRICES

DIMENSIÓN 1. LA GESTIÓN DEL TÍTULO

CRITERIO 1. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO

El programa formativo está actualizado y se ha implantado de acuerdo a las condiciones establecidas en la memoria verificada y/o sus posteriores modificaciones.

Se debe revisar tanto la descripción del título como el perfil de egreso para que se alinee con los objetivos que pretende la titulación o modificar los mismos. Se constata a lo largo de las diferentes entrevistas con los colectivos que las competencias referidas al diseño no se cumplen con la garantía necesaria para el perfil de egreso que se publica en la web de la Universidad y la propia denominación del título (ej. guionista, diseñador, productor de videojuegos, etc.). Sin embargo, el colectivo de empleadores señala la idoneidad de un perfil de egreso competencialmente referido al desarrollo de videojuegos (programación) y no al diseño.

No se evidencian problemas de coordinación vertical, si bien es mejorable la coordinación horizontal a partir de la creación de un calendario de entrega de trabajos y pruebas de evaluación que ordene y mejore la carga de trabajo del estudiantado.

Se recomienda que se recojan todas las evidencias de coordinación que ya se están llevando a cabo y que por la idiosincrasia del centro se ha decidido no recoger en ningún soporte. De esta manera se permite una correcta trazabilidad de las cuestiones referidas con la coordinación de la titulación, y se evita la reiteración de errores que pudieran suscitarse de la ausencia de dichas evidencias.

Aunque se constata que existe como requisito de admisión una prueba diagnóstica de nivel de idioma, dado el elevado porcentaje de créditos que se imparten en lengua inglesa, se recomienda añadir como requisito de admisión la certificación del nivel B-1 dentro del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.

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.

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.

La información disponible en la web es en general completa y accesible, tanto en lo que respecta a la parte genérica de la Universidad como a la parte específica de este título.

No obstante, se echa en falta más información relacionada con la información de calidad, (faltan auto-informes de cursos anteriores, la memoria anual del programa, el informe de las visitas externas, etc.) para futuros estudiantes y otros agentes de interés que no estén familiarizados con la web del título y con los documentos y la información generada por el sistema de gestión de la calidad del título

También sería recomendable completar la información sobre evaluación reflejada en las Guías Docentes públicas de las asignaturas, incluyendo las pruebas concretas de evaluación y el reparto de la nota final del estudiante.

Por otro lado, el currículum del profesorado del título debería estar completo y accesible desde la página web, así como la información sobre los grupos de investigación y las líneas de I+D más relacionadas con el título.

La información sobre el plan de estudios disponible en la web se corresponde completamente con el recogido en la memoria de verificación del título en cuanto a las asignaturas impartidas (tanto obligatorias como optativas). Se corresponde también mayoritariamente en cuanto a las competencias que cada materia debe trabajar, a las actividades formativas y a los sistemas de evaluación. Se han detectado pequeñas variaciones que parecen ser erratas en la elaboración guías docentes. Por ejemplo, la competencia E10 no debería estar en la Guía Docente de Sistemas de Información, faltando además la competencia E9. Por la descripción de ambas competencias parece una errata.

CRITERIO 3. SISTEMA DE GARANTÍA INTERNO DE CALIDAD (SGIC)

En este criterio se analiza si la institución dispone de un sistema de garantía interna de la calidad formalmente establecido e implementado que asegura, de forma eficaz, la calidad y la mejora continua de la titulación.

El Sistema de Garantía Interno de Calidad en esta titulación parece que funciona adecuadamente, sin embargo, la información proporcionada sobre las encuestas de satisfacción no permite una correcta interpretación de los resultados ni extraer conclusiones al respecto.

Se recomienda completar de manera efectiva la implantación del Sistema de Garantía Interno de Calidad para esta titulación con garantía, eficacia y capacidad de mejora continua.

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.

El personal académico del título reúne el nivel de cualificación académica requerido y una adecuada experiencia docente, sin embargo, la capacidad investigadora y su producción científica es limitada. Sólo 3 profesores cuentan con 1 sexenio de investigación, y sólo 5 profesores están acreditados por la ANECA.

El currículum del profesorado no muestra una producción específica en la temática del título (videojuegos). Tampoco se aprecia ningún grupo de investigación en la USJ que realice I+D en el ámbito de la titulación. El grupo SVIT, más relacionado con Ingeniería del Software e Internet of Things, es el único que, según se comenta en el auto-informe y se constata en la visita, iniciará en el futuro una línea de investigación relacionada con el desarrollo de videojuegos.

El número de profesores doctores previstos en la memoria de verificación es de 43,8%, y el número de doctores actuales es del 43,4%. Sin embargo, se observa una tendencia positiva a lo largo de los años en este parámetro. Aun así, el porcentaje de doctores es inferior al 50%.

El personal académico que imparte docencia es suficiente y adecuado, de acuerdo con las características del título y el número de estudiantes. Se destaca la dificultad de encontrar profesionales del videojuego para formar parte de la plantilla docente del título, que cuenta con 10 licenciados/ingenieros, 5 profesores con grado de máster, 2 doctorandos, 8 doctores no acreditados y 5 doctores acreditados, es decir, en total 30 profesores.

En general, analizando el currículum del profesorado del título se observa actividad en lo que a formación continua e innovación docente se refiere: técnicas de innovación docente, coordinación, método CLIL para la impartición de docencia en un segundo idioma, etc.

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.

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.

Si bien el listado de entidades con convenio para la realización de prácticas externas obligatorias es amplio, se cuenta realmente con pocas empresas para realizar prácticas externas relacionadas directamente con la temática del título (videojuegos). No se ha conseguido la firma de convenios con grandes empresas como Microsoft y Sony. Aunque es una debilidad de partida ya señalada en el despliegue del título que ha sido paliada con la

adhesión a AEVI (Asociación Española de Videojuegos) se debe seguir mejorando este aspecto.

Cabe destacar especialmente el esfuerzo realizado en el Plan de Acción Tutorial, el Programa de Movilidad, el Programa de Orientación Profesional y la iniciativa USJ Conecta para poner en contacto a egresados, estudiantes y empresas.

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) de la titulación.

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) de la titulación.

La mayoría de asignaturas incluyen actividades variadas para evaluar que los estudiantes adquieren las competencias del título (pruebas escritas, pruebas orales, trabajo individual, trabajo en grupo). Algunas asignaturas aplican técnicas de innovación docente como el aprendizaje basado en problemas/proyectos y el uso del inglés como segunda lengua (proyecto CLIL).

Además, se destaca el Proyecto Escuela-Empresa, que sumerge a los estudiantes en una simulación de un proyecto empresarial.

CRITERIO 7. INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO

Los resultados de los indicadores del programa formativo son congruentes con el diseño, la gestión y los recursos puestos a disposición del título y satisfacen las demandas sociales de su entorno.

No se aportan datos oficiales sobre las tasas de abandono, graduación y eficiencia, si bien, según se comenta en el auto-informe del centro, la tasa de abandono se sitúa en un 8% (por debajo del 10% establecido en la MV). No se comenta nada sobre las tasas de graduación y eficiencia, para las cuales se deberían tener datos en el momento de redacción del auto-informe.

Sólo se cubren la mitad de las plazas ofertadas (50 en la MV). Si bien el número de matrículas ha ido fluctuando (2016-17: 20; 2105-16: 28; 2014-15: 19), en el curso 2017-2018 sólo se han cubierto 25 plazas de 50, con 6 abandonos a considerar. Sin embargo, todos estos datos se aportan a partir de sumar el estudiantado del doble grado en Ingeniería Informática y Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Estas cifras deben desagregarse por título.

La tasa de matrícula y de graduación es muy baja.

La satisfacción de los egresados con las expectativas de la titulación es baja. No se aportan datos sobre las tasas de satisfacción de algunos de los colectivos y grupos de interés: personal de administración y servicios y empleadores.

No existen aún informes de inserción laboral por no haber transcurrido el tiempo necesario desde la primera promoción del título. Solo hay actualmente 2 egresados del título evaluado.

El Presidente de la Subcomisión de Evaluación de Titulaciones de la
Agencia de Calidad y Prospectiva Universitaria de Aragón

Fdo.: Jordi Surinach Caralt