

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS		CURSO 2022/2023
INDICADORES DE RENDIMIENTO		
Nº de estudiantes de nuevo ingreso por curso académico		34
Tasa de graduación (1)		*
Tasa de abandono (2)		**
Tasa de eficiencia (3)		***
Tasa de rendimiento (4)		64,5%
INDICADORES DE SATISFACCIÓN (escala 1- 10)		
Grado de satisfacción de los estudiantes con el título		8,5
Grado de satisfacción del profesorado con el título		7,7
Grado de satisfacción del personal de gestión y administración (5)		4,3

(1). Tasa de graduación: Porcentaje de estudiantes que finalizan la enseñanza en el tiempo teórico previsto en el plan de estudios o un curso más.

(2). Tasa de abandono: Porcentaje de estudiantes de una cohorte de nuevo ingreso en el curso x, matriculados en el título T, en la universidad U, que sin haberse graduado en ese título no se han matriculado ni en ese año académico ni en el anterior.

(3). Tasa de eficiencia: Relación porcentual entre el número total de créditos que ha superado un estudiante a lo largo de la titulación en la que ha sido egresado y el número total de créditos en los que se ha matriculado.

(4). Tasa de rendimiento: Relación porcentual entre el número total de créditos superados por los estudiantes matriculados en un curso académico y el número total de créditos matriculados en dicho curso académico.

(5). Encuesta realizada a mentores.

* No se puede avanzar el dato de graduación dado que se necesita que finalice el curso siguiente N+1

** No se puede indicar este dato puesto que para su cálculo es necesario finalizar el periodo de matriculación del curso N+2

*** No se puede avanzar el dato de eficiencia puesto que no hay egresados del título en dicho curso.