

<b>Denominación del Título</b>	Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
<b>Universidad Solicitante</b>	Universidad Internacional de La Rioja
<b>Centro</b>	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología
<b>Rama de Conocimiento</b>	Ingeniería y Arquitectura

ANECA, conforme a lo establecido en el artículo 27 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 el informe de seguimiento sobre la implantación del Título Oficial arriba indicado.

#### **OBSERVACIONES A LA UNIVERSIDAD**

En el seguimiento realizado no se han tenido en cuenta las acciones, iniciativas, mecanismos, recursos, etc. de carácter excepcional implementados por la Universidad durante la crisis sanitaria de la Covid-19.

Si alguna de las medidas extraordinarias mencionadas, que han debido recogerse en los procedimientos de seguimiento, revisión y mejora contemplados por sus sistemas de aseguramiento interno de la calidad de la Universidad, quisieran implementarse con carácter permanente habrán de trasladarse a la memoria de verificación de los títulos oficiales a través del procedimiento de modificación descrito en el artículo 28 del Real Decreto 1393/2007.

#### **CRITERIO 1. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO**

El número de estudiantes matriculados en la promoción objeto de análisis en el presente informe, correspondiente a la única promoción del curso académico de implantación 2020-2021, ha sido de 37, dentro de la cifra comprometida en la memoria verificada del título (150).

En la evidencia E01 puede comprobarse que la mayoría de los estudiantes matriculados (alrededor de un 77%) proceden del área de Ingeniería y Arquitectura, sobre todo de Ingeniería Informática y equivalentes (45%). El porcentaje restante, ha accedido bien a partir de otras titulaciones de ingreso como el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos (10%) o en Física (3%) o bien a través de experiencia laboral (10%) conforme a los criterios recogidos en la memoria verificada del título.

Con la documentación aportada, no se ha podido comprobar la idoneidad de los perfiles de acceso de los estudiantes provenientes de Física (3%) y experiencia Profesional (10%) ni cómo se ha garantizado que los estudiantes hayan adquirido 12 ECTS de competencias en programación, tal como se indicaba en la memoria.



Según se recoge en la evidencia E03, en el curso académico analizado no ha habido estudiantes con reconocimiento de créditos.

La normativa académica del título que corresponde a la evidencia E2 "Normativa de transferencia y reconocimiento" es la misma que la indicada en la memoria verificada del título. En relación con la permanencia, de acuerdo con las normas de títulos oficiales de UNIR, los estudiantes han podido matricularse a tiempo completo o parcial. De ellos el 86% ha sido a tiempo completo, siendo el resto a tiempo parcial.

La Tabla 1 enlaza a las guías docentes del curso actual en lugar de a las guías docentes del curso objeto de evaluación. Todas las guías menos una (9/10) indican fecha de modificación posterior a la finalización del curso 2020-2021, con lo que no se corresponden con la anualidad objeto de estudio.

Aun así, en las guías docentes analizadas se ha observado lo siguiente:

- En la materia "Visión empresarial" se observa que el sistema de evaluación "Test de evaluación" tiene una ponderación mínima que no corresponde con la memoria verificada (aparece 5% cuando en la memoria es 0%).
- En la asignatura "Desarrollo de videojuegos I" se han encontrado diferencias en lo relativo a las competencias, contenidos, actividades formativas, y ponderaciones de los sistemas de evaluación con respecto a la memoria verificada.

También se ha comprobado la guía docente de la materia TFM y no se han encontrado diferencias con respecto a lo que figura en la memoria verificada.

Salvo las diferencias mencionadas anteriormente, en general, el despliegue del plan de estudios en materias y asignaturas que se deriva de la información de las guías docentes y de la Tabla 1, se ha realizado conforme a lo establecido en la memoria verificada del título y es adecuada.

El tamaño del grupo es adecuado, puesto que el número de estudiantes matriculados no llega al máximo de plazas ofertadas en cada curso. La ratio alumno profesor es 1:2,8, según la Tabla 4.

La coordinación docente se considera adecuada y se comprueba mediante la evidencia E05 que incluye actas de diversas reuniones de coordinación. Sin embargo, las Actas de coordinación que se presentan son muy escuetas y sólo indican los puntos tratados, pero no el contenido de lo discutido ni las acciones que se toman.

La secuenciación de las materias es la indicada en la memoria del título, por lo tanto, es adecuada.

Dado que las actividades formativas de cada asignatura tienen asignadas, en general, las mismas horas que se indican en la memoria verificada del título, se puede concluir que la carga de trabajo de cada asignatura individual es la adecuada.



## CRITERIO 2. INFORMACIÓN Y TRANSPARENCIA

La denominación Máster Universitario en Diseño y desarrollo de videojuegos es la que consta tanto en la memoria verificada como en la página Web del título.

Tanto la memoria verificada del título como la documentación oficial (informes de evaluación, publicación en BOE, enlace a RUCT...) están disponibles y son fácilmente accesibles a través de la página del título, accediendo a la documentación del título.

En la página oficial del título, en la descripción se encuentra un enlace que debería conducir a las normativas de reconocimiento de créditos. Sin embargo, dicho enlace abre un mapa con los centros de exámenes en España.

Tanto los requisitos de acceso establecidos por el Artículo 16 del RD 1393/2017 así como los criterios de admisión y el perfil competencial definido y recomendado por la UNIR están definidos en la página Web del título.

El perfil competencial de la página Web del título es un resumen del punto 4.2 de la memoria verificada. No se publica el criterio de valoración de solicitudes de admisión que se seguirá en caso de que el número de solicitudes de plaza supere las plazas ofertadas en el Máster: "Nota Media del expediente en la titulación que otorga el acceso al Máster (100%)".

Se describe un perfil de egresado en el que se describen unos conocimientos que el estudiante habrá adquirido, distintos de las competencias.

Pese a que en la memoria verificada no se contempla ninguna especialidad, en la página oficial del título se indica lo siguiente:

*"Especialidad en Diseño de Experiencia de Usuario:*

*El Curso se compone de 12 ECTS y te prepara para obtener una visión del diseño centrado en el usuario, con una profundización en los análisis comparativos y tendenciales de experiencias y customer journey."*

Toda la estructura del plan de estudios, distribución en créditos y modalidades de impartición están claramente descritos en la página oficial del título.

La información acerca del Sistema de Garantía de Calidad del título está disponible.

La información relativa a los servicios de apoyo y asesoramiento para estudiantes con necesidades educativas específicas derivadas de discapacidad y la existencia de adaptaciones curriculares son transversales a los distintos títulos y son fácilmente accesibles desde la página del título, en la pestaña "Metodología", que dirige a dicha información.

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

Se dispone de procedimientos para el análisis de la calidad de la enseñanza y la docencia. El SGIC cuenta con la certificación de la implantación de su diseño por parte de AUDIT.

El sistema contempla un procedimiento para medir la satisfacción de los estudiantes y profesores con el título. No se ha podido acceder a evidencias directas de su aplicación, sin embargo en la información aportada por la Universidad en el proceso de seguimiento se



aportan datos tanto sobre el grado de satisfacción de los estudiantes con el título como de la satisfacción de los profesores.

El SGIC dispone de un procedimiento también para el seguimiento de los egresados. No se tienen datos de inserción laboral por no haber transcurrido el tiempo necesario después del egreso para realizar estos análisis.

También se dispone de un procedimiento para la atención a sugerencias y reclamaciones. En la información aportada por la Universidad se indica que no se han recibido.

#### **CRITERIO 4. PERSONAL ACADÉMICO**

El personal académico que imparte docencia en el título es, en general, adecuado. De acuerdo a la información facilitada en la Tabla 1 y la Tabla 3, se deduce que el área de conocimiento a la que pertenece cada profesor/a es afín a la docencia que imparte y a su investigación.

Sin embargo, hay dos profesores con perfil de arquitectura y este perfil no estaba contemplado en la memoria verificada y tampoco menciona de estos profesores que tengan experiencia en informática ni experiencia relacionada con videojuegos. Hay 18 créditos impartidos por profesores no doctores. Esto supone el 37,5% de los créditos.

Algunos CV aportados tienen escasa información lo que dificulta la evaluación de la idoneidad del perfil. En particular:

- En la asignatura "Desarrollo de Videojuegos I", el perfil del profesor previsto en la memoria verificada era el de un Doctor en Informática, requisito que no se cumple.
- 1 CV presenta una descripción de méritos de 3 líneas. El profesor se encarga completamente de "Diseño Avanzado de Sistemas y Niveles", asignatura para la que la memoria preveía la participación de un doctor en Informática y de un perfil con Máster en producción de cine y televisión. También se encarga de "Free to Play". La memoria tenía prevista para esta asignatura doctores en informática y un Graduado en "Game Design".
- Y otro CV de otro profesor es sucinto. Se menciona que su área de conocimiento es "Filosofía". No se aporta su titulación, por lo que no se puede deducir si su perfil es coherente con la memoria verificada para la asignatura "Producción y Gestión".

La mayoría de los profesores cuentan con experiencia docente e investigadora en las áreas de videojuegos, ciencias de la computación o diseño y varios de ellos poseen experiencia profesional en el campo del título, como se puede ver en sus CV (T1 y evidencia E18) 12 del total de profesores (92%) tienen experiencia en docencia online.

Más del 69% del profesorado pertenece a la plantilla de personal permanente de la UNIR, por lo tanto, se dispone de una plantilla de personal académico estable en el tiempo que pueden dar continuidad y estabilidad al master.

Según la Tabla 4, la ratio estudiante/profesor es adecuada (2,8).



El personal académico asignado a la tutorización del TFM es adecuado, puesto que pertenece a la misma plantilla de profesorado aportada en la Tabla 1. De los 8 profesores que tutorizan TFMs, un gran porcentaje de ellos son doctores. Sin embargo, dos de los profesores son de la rama de Proyectos arquitectónicos (Tabla 1) y no se evidencia su experiencia docente e investigadora en desarrollo de videojuegos (Evidencia E18).

#### **CRITERIO 5. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS**

Las actividades formativas son adecuadas para la modalidad a distancia, puesto que son las que se prevén en la memoria del título que ya fue verificado en modalidad a distancia.

Los estudiantes cuentan con materiales, guías y otros recursos didácticos que facilitan el aprendizaje a distancia y son adecuados para la adquisición de las competencias (Evidencia E15).

De la información de la evidencia E16: "Recursos de apoyo", se deduce que existen servicios de apoyo para orientación de los estudiantes en la preparación de las materias, así como una amplia variedad de recursos digitales.

En las pruebas presenciales deben identificarse con el DNI pero, tal como se indica en el Autoinforme, no se comprueba la identidad en el resto de actividades.

#### **CRITERIO 6. INDICADORES DE RENDIMIENTO**

Los datos de los indicadores de rendimiento facilitados en la Tabla 4 son del curso 2020-2021 y no se aún dispone de los valores de rendimiento globales de tasa de graduación, tasa de rendimiento y tasa de eficiencia de los egresados, por lo tanto, no es posible comparar con los valores previstos en la memoria del título.

#### **CRITERIO 7. RECOMENDACIONES, OBSERVACIONES Y COMPROMISOS ADQUIRIDOS**

En el informe de evaluación de la solicitud de verificación del plan de estudios no se recogen recomendaciones.

Hasta la fecha del presente título no ha solicitado ninguna modificación.

La evidencia E19 menciona que existe un documento codificado para introducir las propuestas de mejora que den respuesta a las recomendaciones efectuadas en las evaluaciones previas. Se trata del Documento DC\_6.1.2-3 Informe de Propuestas de Mejora.

LA DIRECTORA DE LA ANECA

Doña Mercedes Siles Molina

