

EVALUACIÓN DE LA SOLICITUD DE VERIFICACIÓN DE PLAN DE ESTUDIOS OFICIAL

Denominación del Título	Graduado o Graduada en Ingeniería Ingeniería de Videojuegos / Bachelor in Videogame Engineering
Mención o especialidades	No
Universidad solicitante	Universidad Camilo José Cela
Centro/s	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-Tad) (28053198)
Rama de Conocimiento	Ingeniería y arquitectura
Informe Final/Provisional	Informe final
Iteración nº	3
Comisión de evaluación	Ingeniería y arquitectura

La Fundación para el Conocimiento Madri+d ha elaborado un informe favorable.

RECOMENDACIONES

DIMENSIÓN 2. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE.

La nueva habilidad S12 tiene una redacción imprecisa y poco clara. Se recomienda revisar la redacción. Por ejemplo: "S12: Configuración de infraestructura de red para juegos multijugador en línea utilizando el modelo cliente-servidor, incluyendo la selección y ajuste de hardware y software adecuados para optimizar el rendimiento y la experiencia del usuario."

Se recomienda revisar los errores tipográficos como frases que terminan en coma ",," a veces faltan los dos puntos detrás del identificador de la competencia, tildes (K1.8: Entender las diversas mecánicas usadas en videojuegos y como implementar y testear rápidamente ideas de diseño en motores gráficos.), etc.

DIMENSIÓN 4. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS.

Se han introducido dos nuevas habilidades, S12 y S13, que hacen referencia a configurar equipos de red y sistemas operativos. Dado que esta materia es la única que dispone de prácticas de laboratorio entre sus AFs, no queda suficientemente demostrado que se puedan adquirir todo el resto de RAs del título relativos a programación, y por tanto los objetivos formativos propuestos. Al final, esta materia tiene asignados algunos conocimientos y tres habilidades que son "testear" y "configurar", lo que se queda muy corto para un grado en ingeniería de videojuegos.



Se recomienda revisarlo y llevar a cabo un seguimiento de la consecución de estos RA.

Se solicitó en el informe provisional que se eliminaran contenidos solapados para el laboratorio de redes y sistemas operativos, la de redes y sistemas operativos que forman parte de la materia de fundamentos informáticos. Se han eliminado estos contenidos solapados. Al hacerlo, no queda clara la correcta asignación del RA K2 "Entender los procesos asociados a la ingeniería del software para el desarrollo de aplicaciones", ya que es un conocimiento asociado a los contenidos que se han eliminado. Se recomienda revisarlo.

El propósito de las motivaciones del informe provisional iba en la línea de incluir prácticas de laboratorio específicas como AF de las asignaturas correspondientes y no laboratorios específicos para algunas asignaturas. Esta cuestión se ha resuelto incorporando la AF F8 para "Prácticas de laboratorio". Este planteamiento es correcto, siempre que se respete una planificación coherente de la asignatura. En este sentido, aunque se han incluido dos asignaturas de laboratorio para incrementar el contenido práctico del mismo, estas asignaturas (las de laboratorio) se imparten antes (en cuatrimestres anteriores) a las propias donde se imparte la teoría. Se trata, además, de asignaturas de fundamentos por lo que no tiene sentido tener un laboratorio de redes si antes no se ha impartido los fundamentos de redes, por ejemplo. Esta solución no parece muy viable y sería recomendable un nuevo enfoque que pase por incluir la AF 8 de prácticas de laboratorio en las asignaturas correspondientes, más que desacoplarlas como han hecho, en una asignatura anual. Se recomienda llevar a cabo un análisis de este aspecto y revisarlo, en su caso.

DIMENSIÓN 5. PERSONAL ACADÉMICO Y DE APOYO A LA DOCENCIA.

Las cabeceras de la tabla 5D aparecen en blanco. Se recomienda actualizar la tabla, con indicando en la cabecera de cada columna el título correspondiente para dicha columna. Falta la experiencia docente de los perfiles 20 y 21.

