

Fecha: Noviembre 2025

ACTA COMISIÓN DE SEGUIMIENTO DEL TÍTULO

Asistentes:

Fecha	06/11/2025	Lugar	Sala Reuniones 2 - Trinitarios
Hora inicio	09.30	Hora Fin	10.30
Asistentes:			
<ul style="list-style-type: none"> - Coordinador del Grado: Fernando Tamarit - Coordinador de Módulo/Departamento: Guillermo Gómez Ferrer - Coordinador/a de Calidad (secretario): Aránzazu Fernández Sarasa - Tutor del Grado: Mateo Terrasa Torres - Representante de los alumnos: Andrea Alejo Navas - Agente Externo: José María Lajara - Técnico de Calidad: Luisa Fernanda La Rosa Mengoa 			

Orden del día:

1. Lectura y aprobación acta anterior.
2. Información general sobre cuestiones/trámites que afectan al título.
3. Análisis de resultados académicos del 2º semestre del curso 24-25
4. Informe del Tutor del Plan de Acción Tutorial -PAT- del 2º semestre (GRADO).
Y análisis de los indicadores PAT (Grados)/Servicio de Orientación del Grado y Máster del curso anterior (24-25).
5. Informe y evidencias de Prácticas Externas y TFG/TFM del curso 24-25
6. Informe y evidencias de Movilidad internacional (cierre curso 24-25)
7. Análisis de los indicadores de profesorado de cierre curso (24-25) relativos a:
 - formación, innovación docente, investigación y DOCENTIA
 - tasas principales del profesorado (doctor, doctor acreditado, dedicación...)
8. Análisis de los resultados de las encuestas de evaluación de la actividad docente el 2º semestre a nivel de título.
9. Análisis de los resultados de las encuestas de satisfacción general de: egresados, prácticas y PDI.
10. Análisis de resultados de inserción laboral.

11. Análisis de los indicadores globales del título del curso 24-25 (tasa graduación, tasa abandono, tasa eficiencia y tasa de rendimiento).
12. Análisis de las QSF recibidas a través del Buzón y tiempo de respuesta, del 2º semestre del curso 24-25.
13. Análisis de la captación y admisión de estudiantes del curso 25-26
14. Seguimiento del cumplimiento de la programación establecida para la realización y publicación de las Guías Docentes curso 25-26. (Directores de Dpto.)
15. Seguimiento del cumplimiento de la publicación de la información en la web del curso 25-26 (actualización de convenios, información de tutores externos/internos para prácticas y TFGs/TFMs, horarios de clase y horarios de exámenes, otros apartados web... etc.)
16. Comentarios/sugerencias de los estudiantes.
17. Comentarios/sugerencias de los referentes externos.
18. Seguimiento de las acciones previstas en el Plan de Mejoras del 24-25. Propuesta de Plan de Mejoras para el 25-26 a trasladar a la Comisión de Calidad.
19. Ruegos y preguntas

Temas a tratar:

1. Lectura y aprobación acta anterior.

Se aprueba el acta anterior.

2. Información general sobre cuestiones/trámites que afectan al título.

No se presentan novedades ni cuestiones relevantes en relación con este punto.

3. Análisis de resultados académicos del 2º semestre del curso 24-25

Análisis:

Tabla 1 Resultados académicos en las asignaturas que conforman el plan de estudio. 2º SEMESTRE

Asignatura	Alumnos Matriculados	Porcentaje de estudiantes en primera matrícula	Tasa de Rendimiento de la asignatura	Porcentaje de suspensos	Porcentaje de no presentados	Tasa de éxito de la asignatura	Porcentaje de aprobados en primera matrícula
Valores esperados		≥ 70%	≥ 70% ≤ 99%	≤ 20%	≤ 20%	≥ 80%	≥ 70%
Diseño de interfaz gráfica GFX	29	96,55%	79,31%	6,90%	13,79%	92,00%	82,14%
Modelado y representación en 3D I	29	96,55%	86,21%	3,45%	10,34%	96,15%	89,29%
Antropología	31	83,87%	61,29%	32,26%	6,45%	65,52%	65,38%
Dibujo anatómico	28	96,43%	82,14%	10,71%	7,14%	88,46%	81,48%
Historia de la literatura y el audiovisual	28	100,00%	89,29%	7,14%	3,57%	92,59%	89,29%
Legislación digital	16	100,00%	93,75%	0,00%	6,25%	100,00%	93,75%
Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I	23	65,22%	78,26%	4,35%	17,39%	94,74%	86,67%
Animación en 3D	17	88,24%	94,12%	0,00%	5,88%	100,00%	93,33%
Fundamentos filosóficos de la animación y videojuegos. Sociedad y cultura	17	94,12%	88,24%	0,00%	11,76%	100,00%	93,75%
Storyboard para animación y videojuegos	17	94,12%	70,59%	5,88%	23,53%	92,31%	75,00%

Asignatura	Alumnos Matriculados	Porcentaje de estudiantes en primera matrícula	Tasa de Rendimiento de la asignatura	Porcentaje de suspensos	Porcentaje de no presentados	Tasa de éxito de la asignatura	Porcentaje de aprobados en primera matrícula
Valores esperados		≥ 70%	≥ 70% ≤ 99%	≤ 20%	≤ 20%	≥ 80%	≥ 70%
Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos	20	100,00%	65,00%	30,00%	5,00%	68,42%	65,00%
Edición y composición de video y audio	22	100,00%	81,82%	9,09%	9,09%	90,00%	81,82%
Programación de videojuegos 2D	23	100,00%	91,30%	4,35%	4,35%	95,45%	91,30%
Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles	22	100,00%	90,91%	4,55%	4,55%	95,24%	90,91%
Animación de personajes en 3D II	22	100,00%	90,91%	4,55%	4,55%	95,24%	90,91%

*Datos disponibles a fecha 23-07-2025

Debilidades detectadas y acciones de mejora propuestas (si procede):

Se analizan los resultados académicos del segundo semestre, observándose que, en general, las asignaturas alcanzan los valores esperados. No obstante, las asignaturas Antropología y Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos presentan indicadores por debajo de los valores de referencia, acordándose revisar los resultados con el profesorado y analizar las metodologías y guías docentes correspondientes.

Respecto a la asignatura de Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I se evalúa, tras la medida adoptada el curso anterior consistente en asignar la docencia al mismo profesor responsable de Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II, como positiva ya que se observa una disminución en el porcentaje de suspensos respecto al curso anterior.

4. Informe del Tutor del Plan de Acción Tutorial -PAT- del 2º semestre (GRADO).

Y análisis de los indicadores PAT (Grados)/Servicio de Orientación del Grado y Máster del curso anterior (24-25).

- **Informe del Tutor del Plan de Acción Tutorial -PAT- y análisis de los indicadores PAT**

El grupo de alumnado es reducido, lo que favorece una mayor cercanía y un seguimiento más directo de las acciones tutoriales. La mayoría de las entrevistas personales programadas se han llevado a cabo con éxito.

Se plantea la organización de reuniones de convivencia como actividad grupal, con el objetivo de reforzar la integración y la cohesión del grupo.

Teniendo en cuenta las características del grado, el alumnado muestra un alto nivel de participación y dinamismo, lo que contribuye positivamente al desarrollo de las actividades tutoriales y al seguimiento de los indicadores del PAT.

Se adjunta Informe de opinión de los estudiantes de primer curso grupo (Anexo 1)

- **Análisis de los resultados del Servicio de Orientación del Grado y Máster del curso anterior (24-25)**

Tabla 2. Atenciones individuales a los alumnos

TITULACIÓN	Nº ALUMNOS ATENDIDOS	Nº SESIONES REALIZADAS	ORIENTACIÓN ACADÉMICA	ORIENTACIÓN PERSONAL	ORIENTACIÓN PROFESIONAL
DNAV	4	7	5	1	1

Tabla 3: Talleres/sesiones formativas realizadas desde el Servicio de Orientación (atenciones grupales)

TALLER	Nº TOTAL
Transición a la universidad (8 talleres)	9
Planificación y gestión del tiempo (8 talleres)	9
Trabajo en equipo (7 talleres)	6
Resolución de conflictos (7 talleres)	6
Exposición y defensa del TFG (4 talleres)	-
TOTAL	30

Tabla 4: Análisis de los resultados de la encuesta del PAT

DISEÑO Y NARRACIÓN DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS		
ENCUESTADOS:	21	
MAYOR PUNTAJE	3.40/4	4. Cuando he acudido al tutor/a, me ha ayudado 10. El tutor/a ha informado de las becas, los itinerarios de 2º y del procedimiento de matrícula, para el próximo curso
MENOR PUNTAJE	2.20/4	3. He acudido a las entrevistas personales con e tutor/a
	2.80/4	5. El tutor/a ha mostrado interés en el seguimiento de mis resultados académicos y, en caso necesario, me ha orientado para mejorarlos

Debilidades detectadas y acciones de mejora propuestas (si procede):

No se han detectado, las respuestas superan la media.

5. Informe y evidencias de Prácticas Externas y TFG/TFM del curso 24-25

No se tienen datos disponibles de las practicas o TFM, ya que la primera promoción del título aún no está realizando los cursos en mención.

6. Informe y evidencias de Movilidad internacional

A la fecha de celebración de la comisión de seguimiento del título, no se disponen de datos completos sobre movilidad de estudiantes y PDI, por lo que su análisis se trasladará a la siguiente comisión.

El coordinador de internacional informa que, actualmente, tres estudiantes se encuentran en programas de movilidad internacional (dos en Francia y uno en México). Asimismo, se prevé que el próximo curso aumente el número de participantes, estimándose la movilidad de hasta seis estudiantes.

Tabla 5: Análisis de los resultados de Movilidad internacional de estudiantes (cierre curso 24-25)

IN Internacional								
COD-TITULO	TITULACION	Nº ALUMNOS	ERASMUS+	Otras Fuera de la UE	Estudios y/o TFG	Estudios + Prácticas	Sólo prácticas	Otros
2504042	Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos							
IN Nacional								
COD-TITULO	TITULACION	Nº ALUMNOS	SICUE-SENECA	Estudios y/o TFG	Estudios + Prácticas	Sólo prácticas	Otros	
2504042	Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos							
OUT Internacional								
COD-TITULO	TITULACION	Nº ALUMNOS	ERASMUS+	Otras Fuera de la UE	Estudios y/o TFG	Estudios + Prácticas	Sólo prácticas	Otros
2504042	Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos							
OUT Nacional								
COD-TITULO	TITULACION	Nº ALUMNOS	SICUE-SENECA	Estudios y/o TFG	Estudios + Prácticas	Sólo prácticas	Otros	
2504042	Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos							

*Información disponible en las BBDD de la ORI a _____

Tabla 6: Análisis de los resultados de Movilidad internacional PDI (cierre curso 24-25)

PDI MOVILIDAD OUT

CÓDIGO	NOMBRE	Nº MOVILIDADES	Nº PROFESORES
2504042	Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos		

PDI MOVILIDAD IN

CÓDIGO	NOMBRE	Nº PROFESORES
2504042	Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos	

*Información disponible en las BBDD de la ORI a fecha _____

7. Análisis de los indicadores de profesorado de cierre curso (24-25) relativos a:

Formación, innovación docente, investigación y DOCENTIA (SI PROCEDE)

- Participación en cursos de formación continua (PDI)

Tabla 7. Indicadores de participación del PDI en cursos de formación

Profesorado	Curso 2024-25
Tasa de participación del profesorado en cursos de formación	40.00%
Opinión/satisfacción de los profesores con los cursos de formación	2.67

Listado de los cursos realizados por cada profesor (Anexo 4)

- Participación en proyectos de investigación de innovación docente y en proyectos de investigación

Tabla 8. Indicadores de participación del PDI en proyectos de innovación/ investigación

Profesorado	Curso 2024-25
Tasa de participación del profesorado en proyectos de investigación	0%
Tasa de participación del profesorado en proyectos de innovación docente	10.00%

Tabla 9. Proyectos de investigación competitivos

Título Proyecto Investigación	IP	Fecha concesión	Fecha Inicio	Fecha Fin	Organismo/ entidad financiadora
-	-	-	-	-	-
Proyectos externos					
Título Proyecto Investigación	Fecha Inicio	Fecha Fin	Organismo/ entidad financiadora		

La tasa de participación del profesorado en cursos de formación continua ha sido del 40 %, con una valoración de satisfacción media de 2,67 sobre 5. Esta cifra indica un nivel moderado de implicación y satisfacción, señalando la necesidad de incentivar la participación en futuras ediciones. No se registran proyectos de investigación competitivos activos ni proyectos externos financiados asociados al profesorado del título en este periodo.

Tasas principales del profesorado (doctor, doctor acreditado, dedicación...)

Tabla 10: Indicadores y datos globales del profesorado que imparte docencia

Profesorado	Valor esperado	Curso 2023-24	Curso 2024-25
Nº total de profesores	-	15	20
Nº total de Doctores	-	9	10
Tasa PDI doctor (ETC)	50%	83,12%	68.63%

Tasa PDI en equivalente a tiempo completo (ETC)	60%	77,58%	56.92%
Tasa de profesor Doctor (absoluto)		60,00%	50.00%
Tasa de profesor a tiempo completo (absoluto)		46,67%	35.00%
N° Total de Sexenios del conjunto del profesorado	-	1	1
N° Total de Quinquenios del conjunto del profesorado	-	7	22
Porcentaje de PDI Doctor Acreditado (ETC)	60%	26,67%	11.85%
Porcentaje de PDI Doctor con Sexenio (ETC)	60%	11,11%	11.85%

*Datos disponibles a fecha 11-09-2025

Debe señalarse que el título de DNAV, se encuentra todavía en fase de consolidación académica, lo que explica que el porcentaje de profesorado doctor y acreditado sea aún limitado en comparación con titulaciones más consolidadas. En este contexto, la política de contratación ha priorizado, además de la cualificación académica, la incorporación de profesorado con una sólida experiencia práctica y profesional vinculada al ámbito disciplinar, con el objetivo de reforzar el enfoque aplicado y la empleabilidad del estudiantado.

En consecuencia, se considera necesario continuar avanzando de forma progresiva hacia el incremento del número de doctores acreditados y con trayectoria investigadora, manteniendo simultáneamente el equilibrio entre perfil académico e experiencia profesional especializada que caracteriza al título

8. Análisis de los resultados de las encuestas de evaluación de la actividad docente el 2º semestre a nivel de título.

Tabla 11: Encuestas de Evaluación Docente

DISEÑO Y NARRACIÓN DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS			
POBLACION	329	PARTICIPACION	58.05%
ENCUESTADOS:	191	MEDIA POR RESPUESTA	4.83/6
MAYOR PUNTAJE	5.11	12 La atención por parte del profesor/a al alumno (puntualidad y atención en tutorías, consultas presenciales, etc.) es adecuada.	
MENOR PUNTAJE	4.42	14 Después de cursar la asignatura ha aumentado mi interés por la materia.	
	4.52	2 La coordinación docente de esta asignatura ha sido adecuada (no hay repetición de contenidos, carga de trabajo, etc.)	

Debilidades detectadas y acciones de mejora propuestas (si procede):

La participación fue muy alta (58.05%, con 329 encuestados), lo que otorga solidez a los resultados. La valoración global es positiva (media 4.83/6), superando ampliamente el valor esperado. Se destaca como fortaleza la atención del profesorado, mientras que el aspecto con menor puntuación, aunque igualmente satisfactorio, es la coordinación docente (4.52/6) y el interés respecto a la materia (4.42).

Se adjunta encuesta de evaluación docente (Anexo 5)

9. Análisis de los resultados de las encuestas de satisfacción general de: egresados, prácticas y PDI

No se tienen datos disponibles practicas o egresados, ya que la primera promoción del título aún no está realizando los cursos en mención.

10. Análisis de resultados de inserción laboral.

No se tienen datos disponibles de inserción laboral, ya que la primera promoción aún no ha finalizado el título.

11. Análisis de los indicadores globales del título del curso 24-25 (tasa graduación, tasa abandono, tasa eficiencia y tasa de rendimiento).

Tabla 12: Indicadores globales del título

Indicadores	Dato memoria verificada	Curso 2023-24	Curso 2024-25
Tasa de graduación (conforme a la definición de SIIU) (1)		-	-
Tasa de abandono (conforme a la definición de SIIU) (2)		-	-
Tasa de eficiencia (conforme a la definición del SIIU)		-	-
Tasa de rendimiento (conforme a la definición del SIIU)		89.02%	87.57%
Tasa de matriculación		30.00%	48.33%
Tasa de oferta y demanda de plazas de nuevo ingreso		33.33%	51.67%

La tasa de rendimiento experimenta un ligero descenso respecto al curso anterior (del 89,02 % al 87,57 %), manteniéndose, no obstante, en valores adecuados. Por su parte, las tasas de matriculación y de oferta y demanda de plazas de nuevo ingreso muestran una evolución positiva, evidenciando una mejora en la captación del título. En relación con la tasa de graduación, abandono y eficiencia, aún no se dispone de datos consolidados para su análisis. Se acuerda establecer los valores esperados de estos indicadores en la próxima Comisión de Seguimiento, una vez analizada su evolución y proyección.

12. Análisis de las QSF recibidas a través del Buzón y tiempo de respuesta, del 2º semestre del curso 24-25

Tabla 13: Datos obtenidos del buzón de sugerencias, quejas y felicitaciones de la Universidad durante el periodo comprendido entre el 01-04-2025 y el 31-07-2025

Indicadores	Valor esperado	Resultado obtenido
Nº de quejas recibidas	-	6
Nº de sugerencias recibidas	-	2
Nº de felicitaciones recibidas	-	0
Nº de quejas que se considera "proceden"	-	3
Tiempo medio atención de las quejas/sugerencias.	7 días	3 días
Nº de quejas no atendidas	0	NA

Se registra un número moderado de quejas, siendo procedentes la mitad de ellas. Se valora positivamente el tiempo medio de respuesta (3 días), al situarse por debajo del valor esperado.

13. Análisis de la captación y admisión de estudiantes del curso 25-26

Tabla 13: Indicadores globales de oferta y demanda y matriculación

Indicadores	Curso 2024-25	Curso 2025-26
Plazas verificadas	60	60
Plazas ofertadas	60	60
Nº total de estudiantes de nuevo ingreso	30	14
Nº de estudiantes de nuevo ingreso en el título que ocupan plaza verificada	30	14
Tasa de matriculación	50.00%	23.33%
Tasa de oferta y demanda de plazas de nuevo ingreso	51.67%	31.67%

Perfil de ingreso 24-25:

Tabla 14. Datos generales de nuevo ingreso

NUEVO INGRESO 2023-24 TOTAL	NUEVO INGRESO HOMBRE	NUEVO INGRESO MUJER	EDAD < 20	EDAD [20-25]	EDAD [25-40]	NACIONALIDAD ESPAÑA	NACIONALIDAD EUROPA (resto)	NACIONALIDAD SUDAMERICA
14	11	3	9	5	0	14	0	0

Tabla 15: Número de estudiantes de nuevo ingreso según el número de créditos matriculados.

NUEVO INGRESO 2023-24 TOTAL	NUEVO INGRESO TC UCV	NUEVO INGRESO TP UCV	NÚMERO CRD MATRIC (aprox.)	< 30 ECTS MATRIC	[30,45)ECTS MATRIC	[45,60) ECTS MATRIC	≥ 60 ECTS MATRIC
14	14	0	-	14	0	0	0

Tabla 16: Número de estudiantes con reconocimiento de créditos

NÚMERO ALUMNOS CRD RECON (aprox.)	NÚMERO ECTS RECON	< 30 ECTS RECON	≥ 30 ECTS RECON
-	-	0	0

Tabla 17: Número de estudiantes de nuevo ingreso clasificados por nota media de acceso al Grado.

NUEVO INGRESO 2023-24 TOTAL	[5,7) NOTA ADM.	[7,9) NOTA ADM.	[9,10) NOTA ADM.	≥10 NOTA ADM.
14	9	4	1	0

Tabla 18. Número de estudiantes según el tipo acceso/ admisión

NUEVO INGRESO 2023-24 TOTAL	Pruebas de Acceso a la Universidad	Estudiantes procedentes de sistemas miembros de la UE o de otros Estados	FP y Enseñanzas Artísticas o de Técnica/o Deportiva/o Superior	Estudios procedentes de sistemas educativos extranjeros, previa solicitud de homologación, del título de bachiller
14	5	1	4	4

14. Seguimiento del cumplimiento de la programación establecida para la realización y publicación de las Guías Docentes curso 25-26. (Directores de Dpto.)

Tras la aprobación de la modificación del plan de estudios, el curso académico 2025-2026 se implementa conforme a la nueva estructura curricular, siguiendo el calendario de publicación establecido para las guías docentes. Paralelamente, se mantienen disponibles las guías correspondientes al plan de estudios anterior.

Se constata la publicación de la totalidad de las guías docentes, a excepción de la guía de Animación 2D, cuya versión en inglés no ha podido generarse debido a una incidencia técnica del propio sistema, actualmente bloqueada.

15. Seguimiento del cumplimiento de la publicación de la información en la web del curso 25-26

La información de la página web del grado de Diseño y Narración de animación y videojuegos está actualizada.

16. Comentarios/sugerencias de los estudiantes.

El alumnado valora positivamente el carácter participativo y dinámico de las clases, así como la funcionalidad de las herramientas utilizadas por el profesorado. Se realizó un breve tutorial para facilitar el uso de la intranet y de la plataforma virtual.

En relación con las asignaturas de Photoshop y Dibujo, se señala que los recursos materiales son limitados, si bien existen tabletas suficientes para el desarrollo de las actividades previstas. Asimismo, se destaca la cercanía y accesibilidad del profesorado, valorándose positivamente la comunicación y la resolución de dudas. El contenido de las asignaturas se considera adecuado.

17. Comentarios/sugerencias de los referentes externos.

El referente externo, Juan Peralta, sugiere iniciar el trabajo con el programa Unity a partir del tercer curso del grado, con el fin de que el alumnado adquiera una base previa. Esta recomendación se fundamenta en que, durante el cuarto curso, en asignaturas vinculadas a IA, programación en red y programación 3D, dicha herramienta será utilizada de manera frecuente, por lo que una introducción temprana facilitaría el aprendizaje y la adaptación del estudiantado.

18. Seguimiento de las acciones previstas en el Plan de Mejoras del 24-25. Propuesta de Plan de Mejoras para el 25-26 a trasladar a la Comisión de Calidad.

Se detalla previo a anexos

19. Ruegos y preguntas

No se presentan.

ACCIONES DE MEJORA DEL: GRADO EN DISEÑO Y NARRACIÓN DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS						SEGUIMIENTO ACCIONES DE MEJORA		
Nº y fecha de propuesta	Acción Mejora	Tareas a desarrollar	Responsable de la Tarea	Temporalización	Indicador asociado y valor esperado	Seguimiento y Fecha (Sí/No/Parcialm.)	Causas de no consecución / Evidencias de la consecución	Medidas a adoptar en caso de no consecución
AMDNAV-01-23-24	Mejorar la dotación de recursos del grado	-Incorporar nuevos programas informáticos en las asignaturas.	Coordinador del Grado	Octubre 2023 - Julio 2024	Nº de programas incorporados	<p>PARCIALMENTE Fecha 24/04/24 - Se incorporarán el año que viene Toon Boom y se potenciará UNREAL.</p> <p>COMPLETA Fecha: 06/11/25 Se descartó Toon Boom tras evaluación técnica y se potenció el uso de Unreal Engine, integrándose en la docencia del grado.</p>	-	-
AMDNAV-02-23-24	Mejorar la información pública de la web del Grado.	-Incorporar un nuevo apartado en la página web en donde se visualicen los trabajos de los estudiantes.	Coordinador del Grado	Octubre 2023- Julio 2024	Apartado específico en la web	<p>PARCIALMENTE FECHA 24/04/24 Se verá a partir de la entrega de trabajos en julio o a partir de septiembre.</p> <p>COMPLETA Fecha: 06/11/25 Se habilitó un espacio web donde se muestran proyectos del estudiantado.</p>	-	-

ACCIONES DE MEJORA DEL: GRADO EN DISEÑO Y NARRACIÓN DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS						SEGUIMIENTO ACCIONES DE MEJORA			
Nº y fecha de propuesta	Acción Mejora	Tareas a desarrollar	Responsable de la Tarea	Temporalización	Indicador asociado y valor esperado	Seguimiento y Fecha (Sí/No/Parcialm.)	Causas de no consecución / Evidencias de la consecución	Medidas a adoptar en caso de no consecución	
AMDNAV-01-02-24/25	Aumentar la tasa de matriculación	Cambiar la cabecera de la web para hacerla más dinámica, así como el folleto informativo agregando diseños específicos y detallando el contenido de la titulación.	Coordinador del Grado	Noviembre 2024 – Junio 2025	Tasa de matriculación.	COMPLETA Fecha: 06/11/25 Se modificó la cabecera web y se rediseñaron los folletos informativos del grado.	-	-	
AMDNAV-03-02-24/25	Incrementar la movilidad internacional	Impulsar la internacionalización, mediante charlas, foros, búsqueda de convenios, presencias internacionales	Coordinador de internacional.	Noviembre 2024 – Junio 2025	Movilidad internacional.	PARCIALMENTE Se registran 3 estudiantes outgoing y 2 estudiantes internacionales entrantes. Previsión de 5-7 estudiantes outgoing el próximo curso.		Continuar ampliando convenios y acciones de difusión internacional.	
AMDNAV-06-11-25/26	Incrementar la tasa de matriculación del grado	Desarrollar campaña propia de marketing: creación de landing page, apertura de redes sociales y diseño de contenidos promocionales. Se ha solicitado una partida presupuestaria para la promoción	Vicedecano del grado	Noviembre 2025 – Junio 2026	Tasa de matriculación.				

ACCIONES DE MEJORA DEL: GRADO EN DISEÑO Y NARRACIÓN DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS						SEGUIMIENTO ACCIONES DE MEJORA			
Nº y fecha de propuesta	Acción Mejora	Tareas a desarrollar	Responsable de la Tarea	Temporalización	Indicador asociado y valor esperado	Seguimiento y Fecha (Sí/No/Parcialm.)	Causas de no consecución / Evidencias de la consecución	Medidas a adoptar en caso de no consecución	
AMDNAV-06-11-25/26	Fomentar la participación del PDI en proyectos de investigación e innovación docente	Difundir convocatorias, promover incentivos y facilitar apoyo institucional al profesorado	Dirección del Departamento / Coordinación del Grado	Noviembre 2025 – Junio 2026	Tasa de PDI acreditado				
AMDNAV-06-11-25/26	Incrementar progresivamente el porcentaje de profesorado doctor acreditado	Priorizar contratación de doctores acreditados Apoyar en los procesos de acreditación del profesorado actual	Dirección del Departamento / Coordinación del Grado	Noviembre 2025 – Junio 2026	Aumento del % de PDI doctor acreditado				

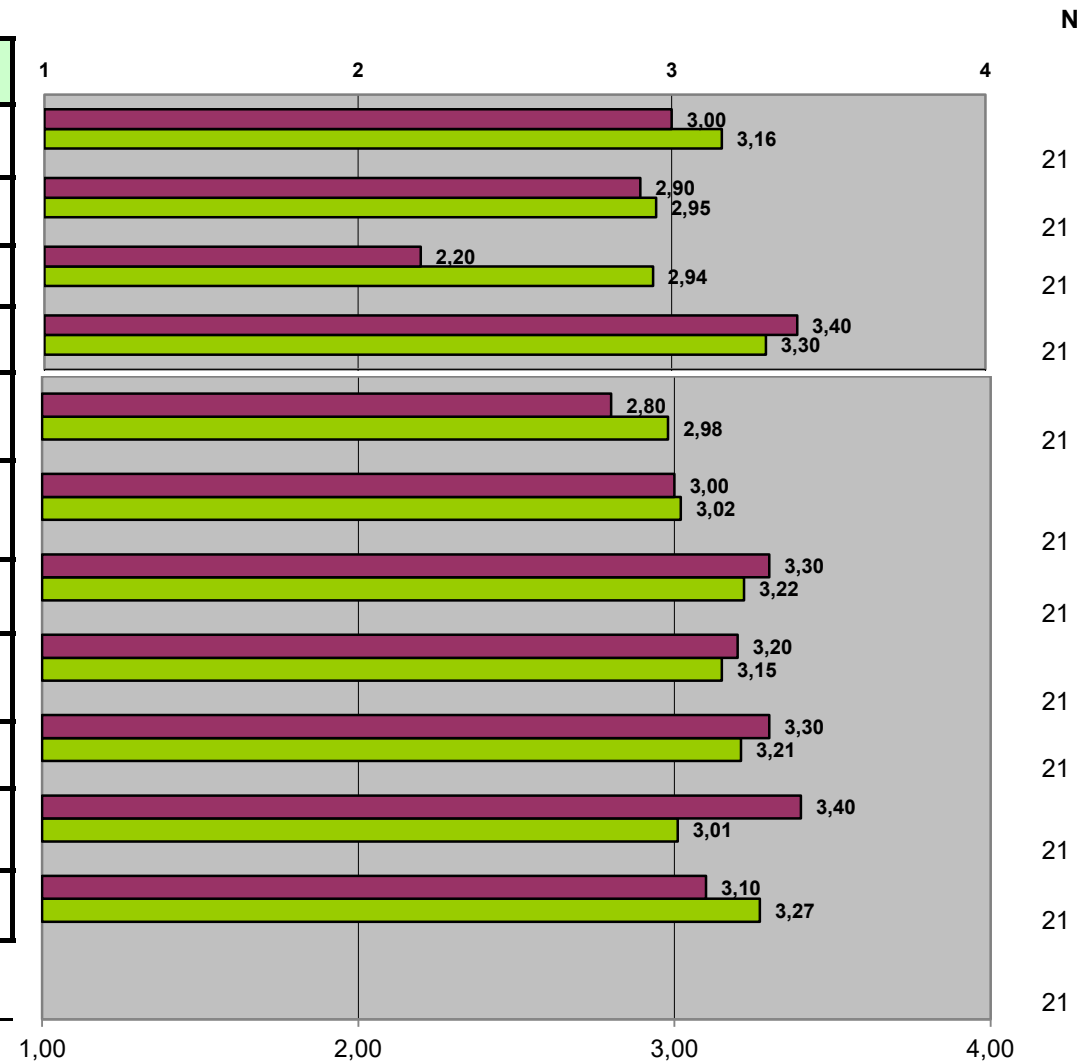
ANEXO

- Informe del PAT (Anexo 1)
- Se adjunta listado de los cursos realizados por cada profesor (Anexo 2)
- Se adjunta encuesta de actividad docente (Anexo 3)

1º DNVA



GENERAL
1. Estoy satisfecho/a con el servicio de atención tutorial que he recibido durante el curso
2. Las acciones que el tutor/a ha realizado me han ayudado a conocer la ucv
3. He acudido a las entrevistas personales con e tutor/a
4. Cuando he acudido al tutor/a, me ha ayudado
5. El tutor/a ha mostrado interés en el seguimiento de mis resultados académicos y, en caso necesario, me ha orientado para mejorarlos
6. El tutor/a me ha informado y derivado, si ha sido conveniente, a los diferentes servicios de la universidad (orientación, clínicas, atención a personas con discapacidad..)
7. La comunicación del grupo con el tutor/a ha sido fluida y adecuada
8. El tutor ha estado a disposición del grupo-clase, realizando periódicamente tutorías con el grupo, y ha atendido los problemas planteados
9. El tutor/a ha creado un clima de confianza en el grupo
10. El tutor/a ha informado de las becas, los itinerarios de 2º y del procedimiento de matrícula, para el próximo curso
11. He recibido información de los talleres realizados por el orientador



ANEXO 4:

LISTADO DE FORMACIÓN REALIZADA POR CADA PROFESOR

Actividad – Formación	Horas	# de profesores
Acompañamiento a universitarios: la importancia de saber a dónde vamos y a qué	4	1
I Jornada de Innovación Docente UCV. Transformación Ética en la Universidad: IA para una Educación Responsable	5	1
Implicación y habilidades comerciales en el proceso de captación de alumnos	5	1
Jornada de Buenas Prácticas: VIII Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente Universitaria y VIII convocatoria de Premios a la Innovación Docente Universitaria	5	1
MAESTROS y TESTIGOS: El legado de Chesterton	10	1
Unidos en la Diversidad: Visibilizando voces en la enseñanza universitaria	4	2
Experto Universitario en Iniciación a la Docencia Universitaria	120	4

LISTADO DE PROYECTOS DE INNOVACION DOCENTE

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE	PROFESORADO
Kayak Inclusivo: Innovación Docente Basada en el Aprendizaje Experiencial en la Enseñanza Superior	1
Entrenamiento Inmersivo en Salud: Uso de Realidad Virtual 360 en la capacitación sanitaria. EIS-RV360	1



DATOS DE LA TITULACIÓN

Titulación: **Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos**
 Facultad: **46062565**
Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales
 Población: **329** Encuestados: **191** Participación: **58,05%**

Medias (n)			
Titulo		Universidad	
4.74	191	5.05	8.356
4.52	191	4.91	8.502
5.07	191	5.19	8.507
4.88	191	5.05	8.485
5.08	191	5.13	8.503
4.83	191	4.95	8.501
4.79	191	5.04	8.371
4.92	191	5.02	8.484
4.84	191	5.02	8.397
4.73	191	5.02	8.083
4.88	191	4.99	8.388
5.11	191	5.10	8.386
4.75	191	4.99	8.474
4.42	191	4.70	8.459
4.82	191	4.98	8.492

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA:

- 1 La guía docente te aporta información útil sobre la asignatura (contenidos, planificación, metodología, criterios de evaluación, etc.)
- 2 La coordinación docente de esta asignatura ha sido adecuada (no hay repetición de contenidos, carga de trabajo, etc.)

DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA:

- 3 El/la profesor/a es puntual en el inicio y la finalización de las clases.
- 4 El/la profesor/a explica con detalle los objetivos, los contenidos y los métodos de evaluación de la asignatura en las sesiones iniciales.
- 5 El/la profesor/a resuelve las dudas que se le plantean (contenidos, realización de trabajos, etc.)
- 6 El/la profesor/a utiliza recursos motivadores para el aprendizaje (ejemplos reales, casos cercanos y conocidos, ejemplos de aplicación, participación activa de los alumnos, empleo de TIC's, etc.) en el desarrollo de las clases.
- 7 El desarrollo de la asignatura se ajusta a lo previsto en la guía docente (contenidos/unidades didácticas, clases presenciales y clases prácticas, trabajo individual y trabajo en grupo, etc.)
- 8 El/la profesor/a facilita los recursos necesarios y útiles para que los/as alumnos/as puedan seguir la asignatura, realizar las actividades y profundizar, si lo desean, en los contenidos impartidos (bibliografía, apuntes, documentos, etc.)
- 9 Los métodos de evaluación utilizados por el profesor/a (por ejemplo, ficha de seguimiento, participación activa, trabajos variados, parte práctica, examen final, etc.) son coherentes con las características de la asignatura.
- 10 El proceso de corrección y revisión de los trabajos y actividades es objetivo y transparente.
- 11 El peso asignado en los criterios de evaluación se ajusta al desarrollo de la asignatura (número y extensión de trabajos, prácticas, participación activa del alumno, etc.)
- 12 La atención por parte del profesor/a al alumno (puntualidad y atención en tutorías, consultas presenciales, etc.) es adecuada.

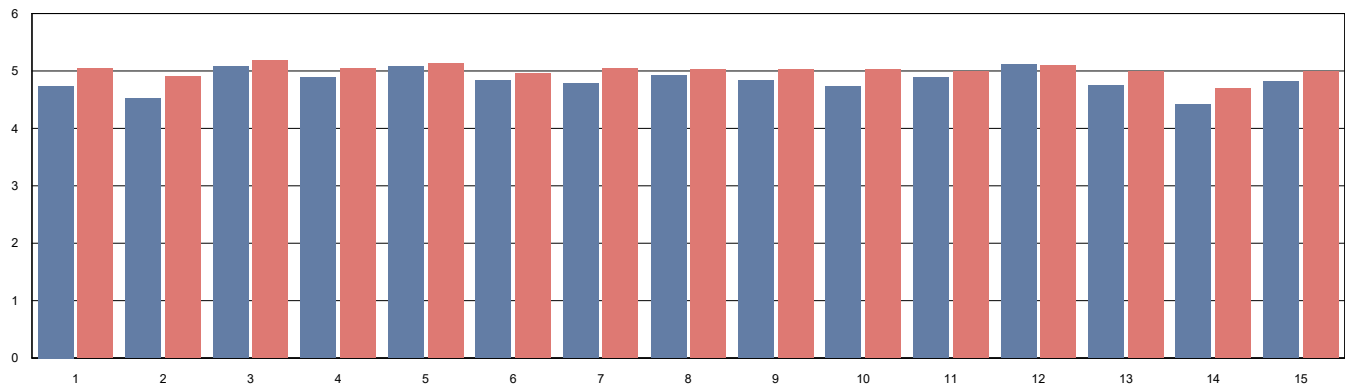
RESULTADOS:

- 13 Las actividades desarrolladas (sesiones teóricas, prácticas, trabajo individual, trabajo en grupo, etc.) han contribuido a alcanzar los objetivos de la asignatura.
- 14 Después de cursar la asignatura ha aumentado mi interés por la materia.
- 15 Globalmente estoy satisfecho con el/la profesor/a de esta asignatura.

DATOS DE LA TITULACIÓN

Titulación: **Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos**
 Facultad: **46062565**
Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Gráfico de Medias (Titulación/Universidad)



La media es de 1 a 6, siendo los valores los siguientes: 1- Totalmente en desacuerdo; 2-Muy en desacuerdo; 3-En desacuerdo; 4-De acuerdo; 5-Muy de acuerdo; 6-Totalmente de acuerdo. Las respuestas NC no se computan en la media, y el nº indicado al lado de la misma indica la cantidad de encuestas en las que se ha respondido a dicha pregunta

UCV_
DISEÑO DIGITAL

COORDINACIÓN
MÓDULO

Programación de videojuegos

08 / 07 / 25

GRADO DNAV

08 / 07 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Programación de videojuegos

FUNDAMENTOS
PROGRAMACIÓN

Fundamentos de programación
Fundamentos aritméticos para programación de videojuegos

PROGRAMACIÓN

Programación de videojuegos 2D
Programación de videojuegos 3D
Programación de juegos en red
Inteligencia artificial para videojuegos
Realidad virtual

ORDEN DEL DÍA

- 01 / Contenidos
- 02 / Calendario entregas prácticas
- 03 / Software
- 04 / Coordinación asignaturas
- 05 / Ruegos y preguntas

ASISTENTES

David Ponce
Borja Galán
Adrián Mantilla
Juan Peralta
Fernando Ruiz

10:30h

SEDE
TRINITARIOS



04 / 02 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Programación de videojuegos

01 /

Se han revisado los programas de cada asignatura para evitar redundancias, asegurando que Introducción a la Programación cubra fundamentos básicos, Programación Aritmética profundice en cálculos y algoritmos matemáticos, y Programación de Videojuegos 2D se centre en la aplicación de estos conocimientos en un entorno práctico. Se han identificado algunos solapamientos que serán ajustados.

02 /

Se han analizado las fechas propuestas para las entregas y se ha buscado distribuir las de manera equilibrada. Se ha decidido ajustar ciertas fechas para evitar acumulaciones excesivas de trabajo.

03 /

Se ha debatido sobre las herramientas utilizadas en cada asignatura, cambiando Processing por JavaScript en Introducción a la Programación y Programación Aritmética. Especial atención a Unity o Godot para Inteligencia Artificial y Programación de videojuegos 3D.

04 /

Se planteó la posibilidad de diseñar trabajos transversales en los que los alumnos puedan aplicar conocimientos de distintas asignaturas en un mismo proyecto. El punto más crítico es coordinar adecuadamente Introducción a la programación y Programación aritmética, ya que se imparten al mismo tiempo pero son dependientes la una de la otra.



08 / 07 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Programación de videojuegos

Ruegos y preguntas

Se discutieron dudas y sugerencias de los docentes.

Se acuerda mantener conversaciones durante las próximas semanas para ajustar los contenidos de las asignaturas que se imparten por primer año.





UCV_
DISEÑO DIGITAL

COORDINACIÓN MÓDULO

Expresión gráfica

06 / 02 / 25

GRADO DNAV

06 / 02 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Expresión gráfica y dibujo

EXPRESIÓN
ARTÍSTICA

Fundamentos del dibujo y expresión gráfica
Dibujo anatómico
Concept artist

IMAGEN
DIGITAL

Tratamiento digital de imágenes
Diseño de interfaz gráfica (GFX)
Pintura digital. *Matte Painting*

ORDEN DEL DÍA

- 01 / Contenidos
- 02 / Calendario entregas prácticas
- 03 / Software
- 04 / Dinámica del grupo
- 05 / Incidencias
- 06 / Ruegos y preguntas

ASISTENTES

Fernando Tamarit
Ignacio Arroyo
José Ruiz
José María Lajara
Pablo Belenguer

11:30h

SEDE
TRINITARIOS



06 / 02 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Expresión gráfica y dibujo

01 / Contenidos

Animación 2D Fundamentos de animación y animación de personajes.

Motion Graphics Principios de animación (aplicado a geometría y formas)

Edición y composición de video y audio Teoría audiovisual, aplicando principios narrativos.

02 / Calendario y prácticas

Grupo 2 Poco feedback

Grupo 3 Peleón con las entregas, hay que imponerse.

03 / Software

Animación 2D Animate

Motion Graphics After Effects (con pluggins específicos)

Edición y composición de video y audio Premiere (y desarrollo con Maya)

04 / Dinámica del grupo

Grupo 2 homogéneo, trabajador, con algún caso puntual que “se pierde”.

Grupo 3 heterogéneo. Ante prácticas complejas necesitan empujón, aunque hay estudiantes muy implicados.



06 / 02 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Expresión gráfica y dibujo

05 / Incidencias

Animación 2D Tuvo que imponerse, llamadas de atención.

Motion Graphics Ninguna

Edición y composición de video y audio Ninguna

06 / Ruegos y preguntas

Analizamos las nuevas versiones y herramientas de algunos de los programas que vamos a emplear en el desarrollo de las asignaturas que son comunes para evitar la repetición en la enseñanza de estas.

En el caso concreto de programación web se establecen nuevas bases para el desarrollo de Wordpress más orientado a empresas y prácticas donde los alumnos puedan saber mejor cómo enfocar esta herramienta de cara al TFG.





UCV_
DISEÑO DIGITAL

COORDINACIÓN
MÓDULO

Expresión gráfica y dibujo

04 / 02 / 25

GRADO DNAV

04 / 02 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Expresión gráfica y dibujo

EXPRESIÓN
ARTÍSTICA

Fundamentos del dibujo y expresión gráfica
Dibujo anatómico
Concept artist

IMAGEN
DIGITAL

Tratamiento digital de imágenes
Diseño de interfaz gráfica (GFX)
Pintura digital. *Matte Painting*

ORDEN DEL DÍA

- 01 / Contenidos
- 02 / Calendario entregas prácticas
- 03 / Software
- 04 / Dinámica del grupo
- 05 / Incidencias
- 06 / Ruegos y preguntas

ASISTENTES

Fernando Tamarit
Ignacio Arroyo
José Ruiz
José María Lajara
Pablo Belenguer

19:30h

SEDE
TRINITARIOS



04 / 02 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Expresión gráfica y dibujo

01 /

Dibujo anatómico: Se impartirán algunas sesiones de modelado con barro (escultura). En esta asignatura se reduce el número de sesiones de modelo al natural.

Concept: Se destinan más sesiones a enseñar a dibujar/trabajar con tableta. Se sugiere que se empiece antes en asignaturas de primer curso su uso.

Tratamiento digital de imágenes: Se modifican la temática de las prácticas con contenido propio del mundo de la animación y videojuegos.

Expresión gráfica: Se enfatiza la parte de entintado y encaje dentro de la asignatura.

Mate Painting: Necesidad de impartir previamente conceptos básicos de profundidad, dibujo lineal y reglas de composición.

02 /

Las asignaturas de concept artista y mate painting coordinan sus entregas y estudian la posibilidad de emplear los trabajos de ambas asignaturas conjuntamente.

En Expresión gráfica se emplea la final de la asignatura los conceptos adquiridos en Photoshop en Tratamiento digital de exámenes para planificar las prácticas digitales de la asignatura.

La asignatura de dibujo anatómico se puede adaptar al resto de asignaturas de primero en la entrega de trabajos para no coincidir.

03 /

Se mantiene el mismo software, principalmente Photoshop. Se puntualiza que los informáticos deben de instalar el de wacom para las tabletas en los ordenadores.

04 /

En general los grupos bien, exceptuando dos casos concretos den primer curso de estudiantes extranjeros: Uno bielorruso y otra estudiante rusa. Se observan dificultades con el idioma, un carácter extremadamente introvertido, el rigor académico y el poco caso que hacen a las indicaciones o trabajos de los docentes. Se insta al tutor (Jose María Lajara) que mantenga unas tutorías con ellos para ver su evolución y tratar de reconducir la situación.

05 /

Se matiza el revisar las guías docentes para asegurarse de dar el contenido fijado en estas y la metodología docente. Introducir si es necesario novedades de cara a su correcta implantación.

06 /

No hay ruegos ni preguntas.



UCV_
DISEÑO DIGITAL

COORDINACIÓN
MÓDULO

Historia y filosofía

24 / 07 / 24

GRADO DNAV

24 / 07 / 24

COORDINACIÓN MÓDULO

Historia y filosofía

FILOSOFÍA

Fundamentos filosóficos de la animación y videojuegos. Sociedad y cultura

HISTORIA

Documentación histórica
Historia del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción
Historia de la literatura y el audiovisual

ORDEN DEL DÍA

- 01 / Contenidos
- 02 / Calendario entregas prácticas
- 03 / Porcentajes
- 04 / Modificaciones próximo curso

ASISTENTES

Guillermo Gómez-Ferrer
Mateo Terrasa

11:30h

SEDE
MARQUÉS DE CAMPO
Teams



24 / 07 / 24

COORDINACIÓN MÓDULO

Historia y filosofía

Resumen

En principio no hay solapamientos de contenidos. Tal y como hemos fijado queda determinado:

Documentación Histórica se centra en el recorrido de la historia para una buena fundamentación de cara a crear narrativas.

Historia del cine de animación y videojuegos, cómic, fantasía y ficción aborda un recorrido de la historia del cine de animación y de los videojuegos desde sus inicios viendo técnicas y tendencias para que conozcan la evolución histórica y para que se sepa que han hecho hasta el momento y continuar con el legado. (Aprender a crear a partir de lo que otros han hecho).

Historia de la literatura y el audiovisual hace un recorrido, fundamentalmente temático, por las grandes obras de la historia de la literatura y el cine, sin entrar específicamente en el cine de animación, ni en los videojuegos para no solaparse con la asignatura anterior.

Filosofía para animación y videojuegos se centra en las grandes cuestiones filosóficas que se derivan de la narración, la ficción, la estética, la ética y la animación y videojuegos como productos culturales.

01 /

En términos generales se superaron los conocimientos que se evidenciaron en la ejecución de los resultados de aprendizaje.

02 /

Hemos determinado qué trabajos se piden para no solapar fechas de entrega entre nuestras asignaturas. En principio en Historia de la animación, se piden 3 entregas y una final. En Documentación históricas son entregas semanales y no hay entrega final.

El resto de asignaturas corresponden a segundo cuatrimestre y cursos diferentes.

03 /

Se ha comprobado que los porcentajes finales del módulo cumplen con lo aprobado en la memoria del grado.

04 /

Se amplía alguna sesión más dedicada a la reflexión sobre el cine de animación y videojuegos. En documentación histórica se propone visitas culturales para poder apreciar la historia desde fuentes primarias: museos y monumentos, principalmente.

Ante la marcha de la profesora de la asignatura de Historia del Cine y la literatura se propone una nueva reunión de módulo una vez se conozca quien asumirá dicha asignatura.





UCV_
DISEÑO DIGITAL

COORDINACIÓN
MÓDULO

Historia y filosofía

15 / 07 / 25

GRADO DNAV

15 / 07 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Historia y filosofía

FILOSOFÍA

Fundamentos filosóficos de la animación y videojuegos. Sociedad y cultura

HISTORIA

Documentación histórica
Historia del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción
Historia de la literatura y el audiovisual

ORDEN DEL DÍA

- 01 / Planificación curso 25/26**
- 02 / Coordinación contenidos**
- 03 / Revisión sistemas de evaluación**
- 04 / Propuesta innovación docente**

ASISTENTES

Guillermo Gómez-Ferrer
Mateo Terrasa
David García Ramos

10:00h

SEDE
TRINITARIOS



15 / 07 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Historia y filosofía

01 /

Se revisan los contenidos de las tres asignaturas para garantizar una adecuada distribución a lo largo del semestre, estableciendo la secuenciación de los temas por semanas.

02 /

Se acuerda asegurar la coherencia y complementariedad de los contenidos impartidos, evitando solapamientos y programando posibles sinergias temáticas.

03 /

Se revisan y confirman los sistemas de evaluación conforme a la memoria de verificación, respetando la ponderación mínima y máxima prevista por ANECA/AVAP.

Se incluirán pruebas escritas, trabajos prácticos y proyectos individuales o grupales.

04 /

Se aprueba desarrollar un proyecto transversal anual entre las tres asignaturas, que consistirá en trabajar un tema común cada año.

/ Para el curso 2025-2026, el tema acordado es: El mar

/ Cada asignatura abordará el tema desde su perspectiva disciplinar.

/ Se realizará un trabajo conjunto de los alumnos evaluado de forma coordinada por los tres profesores.

SIN MÁS ASUNTOS QUE TRATAR, SE LEVANTA LA SESIÓN

En la Facultad de Trinitarios, a 15 de julio de 2025.





UCV_
DISEÑO DIGITAL

COORDINACIÓN
MÓDULO

Narración

20 / 11 / 24

GRADO DNAV

20 / 11 / 24

COORDINACIÓN MÓDULO

Narración

PSICOLOGÍA

Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles

NARRATIVA
AUDIOVISUAL

Storyboard para animación y videojuegos
Guion para animación y videojuegos

ORDEN DEL DÍA

- 01 / Contenidos
- 02 / Calendario entregas prácticas
- 03 / Software
- 04 / Dinámica del grupo
- 05 / Incidencias
- 06 / Ruegos y preguntas

ASISTENTES

Mateo Terrasa
Fernando Tamarit

13:00h

SEDE
TRINITARIOS



20 / 11 / 24

COORDINACIÓN MÓDULO

Narración

01 / CONTENIDOS

Los contenidos de ambas asignaturas, guion y storyboard se mantienen en gran medida.

Se reforzará la parte de dibujo anatómico en storyboard.

En guion se reforzará el proceso de escritura del proyecto final para obtener mejores resultados.

La asignatura de Psicología del juego se plantea con un contenido teórico-práctico, centrado en casos de estudios.

02 / PRÁCTICAS

Guion – Continuar con prácticas individuales y presentaciones en el curso y hacer un seguimiento mayor del proyecto final en grupo. Dar más importancia a las singularidades del proceso creativo. Replantear las prácticas de seguimiento del proyecto final.

Storyboard – Mantener el cómic como práctica final por la complejidad artística y del lenguaje, pero dándole menos peso en la nota final (-0,5) y que la práctica del animatic, que se hace a mitad de curso, tenga más importancia en la nota final. Añadir animación al cómic.

Psicología del juego – Trabajos de análisis individuales, actividades participativas en clase, club del juego, flip classrom, proyecto final en grupo (GDD) y presentaciones en clase.

03 / SOFTWARE

Guion - Word, Celtx.

Storyboard - After Effects, Procreate, Photoshop.

Psicología del juego – Word, Bitsy, Twine, Godot.

04 / DINÁMICAS

Se ha comprobado y revisado el uso de la correcta metodología docente.

Se ha comprobado los sistemas de evaluación y se cumplen a la perfección.



20 / 11 / 24

COORDINACIÓN MÓDULO

Narración

05 / INCIDENCIAS

No ha habido incidencias de relevancia.

06 / RUEGOS Y PREGUNTAS

No hay ruegos y preguntas.



UCV_
DISEÑO DIGITAL

COORDINACIÓN
MÓDULO

TFG

8 / 10 / 24

GRADO DNAV

08 / 10 / 24

COORDINACIÓN MÓDULO

TFG

ORDEN DEL DÍA

01 / Modalidad de TFG

02 / Contenidos

03 / Puntos en común

04 / Plan de trabajo

10:00h

SEDE
TRINITARIOS

ASISTENTES

Fernando Tamarit

Jose María Lajara

Luis Estivalis

Jose Ruíz

Adrián Mantilla

Paula Garrote

Santiago Garau

David Ponce



08 / 10 / 24

TFG

01 /

Una vez revisada en la memoria del grado el módulo correspondiente al TFG los resultados de aprendizaje y la metodología indicada en esta, se decide después de un debate y en posterior consenso de todos los asistentes, que se van a realizar dos tipos de posibles TFGs en el grado:

Desarrollo de un proyecto de animación.

Desarrollo de un proyecto de videojuegos.

02 /

Se especifica que la duración de cada proyecto ha de ser de 225 horas por cada alumno, por lo que se pide a cada docente que acote mucho dentro de su especialidad que puntos han de ser los imprescindibles teniendo en cuenta que se han de trabajar otros.

Se establece en un primer listado de puntos a trabajar para cada uno de las dos modalidades de proyecto.

Se llega al acuerdo de que el alumno junto con el director establecerá dentro de cada tipo de proyecto que partes desarrollar en mayor profundidad en función de la temática, tipología de proyecto y consideraciones que se estimen oportuno. La idea es que cada alumno pueda personalizarlo lo máximo posible.

03 /

Se establecen los contenidos en 3 fases para cada proyecto:

/ Preproducción
/ Producción
/ Posproducción

Se establecen Los puntos comunes a los dos proyectos son:

/ Plan de viabilidad económica
/ Guion del proyecto
/ Libro de diseño
/ Arte conceptual
/ Memoria del proyecto/ resumen
/ Maquetación del proyecto para su presentación en su versión impresa y digital.

04 /

Se solicita a cada docente que durante el siguiente mes se mande al coordinador académico detalladas los ítems dentro de cada punto de los que constan los dos proyecto.

Los puntos a perfilar para cada proyecto con los siguientes:

Proyecto de animación

Introducción
/ Justificación del proyecto
/ Libro de Diseño
/ Guion / narrativa
/ Concept art
/ Animatic / Storyboard
/ Animación 2D / 3D
/ Edición / montaje / VFX
/ Dossier resumen
/ Maquetación editorial para imprenta

Proyecto de Videojuegos

Introducción
/ Justificación del proyecto
/ GD. Libro de Diseño
/ Guion/narrativa
/ Concept art
/ Modelado 3d
/ Animación 3d
/ Programación / Creación prototipo videojuego jugable / Place Holder.
/ Dossier resumen del trabajo.
/ Maquetación editorial del TFG para imprenta.



10 / 07 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Modelado y animación 3D

03 /

Modelado de Personajes I

El docente está ajustando la estructura de la asignatura, al ser su primer año impartíendola. Se plantearán formas de hacer más llevaderos los primeros bloques para evitar el abandono temprano del interés.

El próximo curso se podrá evaluar mejor la eficacia del planteamiento, al tener continuidad con Modelado de Personajes II.

También se verificará si el programa puede enriquecerse estructuralmente o si ha sido un caso puntual debido a la promoción actual.

Animación de Personajes

Se limitarán los aplazamientos de entregas, ya que han resultado contraproducentes. El docente asumirá Animación 3D el próximo curso, y bajará contenidos clave a segundo para mejorar la preparación de los estudiantes y dotar de mayor coherencia a la asignatura de tercero.

Animación 3D

El próximo curso será impartido por Santiago. Usará como base el programa de Adrián, introduciendo ligeras modificaciones y reubicando contenidos esenciales desde tercero hacia segundo.

Modelado 3D I

Dado que se ha completado todo el temario con tiempo extra, se introducirá un bloque nuevo no evaluable a modo de prueba. El objetivo es verificar si el programa puede enriquecerse estructuralmente o si ha sido un caso puntual debido a la promoción actual.

Compromiso común:

Todos los docentes se comprometen a tener en cuenta las observaciones del alumnado y a mejorar individualmente las asignaturas, ajustando el nivel de exigencia a los objetivos curriculares.

El coordinador recuerda a los docentes la importancia de evaluar y publicar las calificaciones a tiempo.

04 /

Se propone **mejorar la comunicación entre docentes de asignaturas afines**, incluso si no forman parte de bloques formalmente coordinados.

Ejemplo: *Modelado de Personajes* debería mantener una coordinación estrecha no solo con *Modelado 3D*, sino también con *Concept* y *Dibujo Anatómico*, por la relación directa entre competencias.

Firmado:

Adrián Mantilla
Coordinador de Modelado y animación 3D.



UCV_
DISEÑO DIGITAL

COORDINACIÓN
MÓDULO

TFG

22 / 07 / 25

GRADO DNAV

22 / 07 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

TFG

ORDEN DEL DÍA

01 / Modalidad de TFG

02 / Contenidos

03 / Manual TFG

ASISTENTES

Fernando Tamarit

Luis Estivalis

Adrián Mantilla

10:30h

SEDE
TRINITARIOS



22 / 07 / 25

TFG

01 /

Una vez analizados los puntos que se establecieron en el primer borrador y después de cotejarlo con diversos docentes del grado ante la petición de algunos alumnos se plantea la posibilidad de realizar el TFG de manera grupal.

Después de consultarlo con la universidad esta opción se da cómo válida esta siempre y cuando entre dentro de las normas de la AVAP y la memoria del grado no diga lo contrario o imposibilite esto.

02 /

Una vez captados a través de los docentes todos los ítems a desarrollar en cada punto de los proyectos se detallan una serie de medidas a adoptar que quedarán detalladas en el futuro manual del TFG del grado DNAV:

/ El plan de viabilidad económica pasa a denominarse Justificación del proyecto y se reduce mucho ya que no se trata de desarrollar un proyecto empresarial sino más bien de un proyecto dentro del ámbito multimedia.

/ Se reducen también los puntos del arte conceptual y del guion básico a desarrollar para ambos proyectos.

/ Se detallarán en color azul dentro del manual los puntos a debatir y tratar entre el alumno/s y el tutor. Así, cada proyecto deberá mostrar una base mínima de conocimientos adquiridos durante el grado, marcados en color negro dentro del manual (los que previamente se establecieron en la primera reunión de octubre del 24) y aparecerán en color azul las partes a desarrollar en profundidad que el proyecto así lo exija y el alumno deseé potenciar, las cuales podrán variar de unos proyectos a otros.

/ Se introduce el punto de Edición / Montaje / VFX en los proyectos de animación.

03 /

Se deja claro que en la modalidad grupal el trabajo constará de una defensa en donde el tribunal podrá hacer a todos los miembros del grupo preguntas relevantes de todo el proyecto, no solo de la parte que cada miembro haya defendido. De esta manera se podrá obtener una nota diferente de la de otros miembros del mismo grupo

Se especifican actas para las reuniones de grupo como mecanismos de control para velar por la participación de todos los miembros en el desarrollo del TFG grupal.

Una vez establecidos estos puntos se acuerda maquetar antes de la finalización del curso el manual del TFG para poder presentarlo a los alumnos de cuarto curso al inicio del primer cuatrimestre del curso 25/26.



10 / 07 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Modelado y animación 3D

03 /

Modelado de Personajes I

El docente está ajustando la estructura de la asignatura, al ser su primer año impartíendola. Se plantearán formas de hacer más llevaderos los primeros bloques para evitar el abandono temprano del interés.

El próximo curso se podrá evaluar mejor la eficacia del planteamiento, al tener continuidad con Modelado de Personajes II.

También se verificará si el programa puede enriquecerse estructuralmente o si ha sido un caso puntual debido a la promoción actual.

Animación de Personajes

Se limitarán los aplazamientos de entregas, ya que han resultado contraproducentes. El docente asumirá Animación 3D el próximo curso, y bajará contenidos clave a segundo para mejorar la preparación de los estudiantes y dotar de mayor coherencia a la asignatura de tercero.

Animación 3D

El próximo curso será impartido por Santiago. Usará como base el programa de Adrián, introduciendo ligeras modificaciones y reubicando contenidos esenciales desde tercero hacia segundo.

Modelado 3D I

Dado que se ha completado todo el temario con tiempo extra, se introducirá un bloque nuevo no evaluable a modo de prueba. El objetivo es verificar si el programa puede enriquecerse estructuralmente o si ha sido un caso puntual debido a la promoción actual.

Compromiso común:

Todos los docentes se comprometen a tener en cuenta las observaciones del alumnado y a mejorar individualmente las asignaturas, ajustando el nivel de exigencia a los objetivos curriculares.

El coordinador recuerda a los docentes la importancia de evaluar y publicar las calificaciones a tiempo.

04 /

Se propone **mejorar la comunicación entre docentes de asignaturas afines**, incluso si no forman parte de bloques formalmente coordinados.

Ejemplo: *Modelado de Personajes* debería mantener una coordinación estrecha no solo con *Modelado 3D*, sino también con *Concept* y *Dibujo Anatómico*, por la relación directa entre competencias.

Firmado:

Adrián Mantilla

Coordinador de Modelado y animación 3D.



UCV_
DISEÑO DIGITAL

COORDINACIÓN
MÓDULO

Entorno Empresarial y Proyectos

07 / 02 / 25

GRADO DNAV

07 / 02 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Entorno Empresarial y Proyectos

EMPRESA
DIGITAL Y
LEGISLACIÓN

Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos
Legislación digital
Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos: Prof. José Ruiz

PROYECTOS DE
ANIMACIÓN Y
VIDEOJUEGOS

Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos: Prof. José Ruiz

ORDEN DEL DÍA

- 1 / Revisión de la coherencia y solapamiento de las asignaturas del módulo:
- 2 / Discusión sobre la metodología utilizada en las asignaturas.
- 3/ Análisis de los criterios de evaluación de cada asignatura.
- 4/ Asuntos varios: Seguimiento de un alumno con inasistencia.

15:30h

SEDE
TRINITARIOS

ASISTENTES

Federico López
Raquel Martínez Catalá
José Ruiz



07 / 02 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Entorno Empresarial y Proyectos

01 /

- Federico López describió el contenido de su asignatura, "Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos", enfocada en proporcionar una base sólida sobre la empresa, modelos de negocio, marketing y análisis empresarial.
- José Ruiz explicó que su asignatura, "Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos", se centra en preparar a los alumnos para el TFG, cubriendo aspectos prácticos de desarrollo de proyectos, presentaciones y diseño.
- Raquel Martínez Catalá describió su enfoque en "Legislación digital", buscando concientizar a los alumnos sobre la importancia de la legislación en sus proyectos, abarcando desde propiedad intelectual hasta cuestiones éticas y derechos fundamentales.
- Se concluyó que no existe un solapamiento significativo entre las asignaturas, sino una complementariedad que enriquece la formación de los alumnos.

02 /

- Federico López destacó su metodología participativa, donde los alumnos exponen temas en clase y se fomenta la discusión.
- José Ruiz mencionó el uso de prácticas semanales, trabajos en grupo y presentaciones orales para desarrollar habilidades prácticas y de comunicación.
- Raquel Martínez Catalá explicó su enfoque en conectar la legislación con los intereses de los alumnos, utilizando ejemplos reales y promoviendo la reflexión ética.

03 /

- Federico López evalúa a los alumnos a través de trabajos en clase (20%), trabajos en casa (35%) y un examen final (45%).
- José Ruiz basa su evaluación en prácticas y presentaciones (40%), un proyecto final (45%) y un examen teórico (15%).
- Raquel Martínez Catalá utiliza un tipo test (ponderación no especificada), análisis de sentencias y exposiciones de temas por parte de los alumnos (ponderación no especificada), además de la asistencia (10%).

04 /

- Se abordó el caso de un alumno (Javier Browns Vélez) de segundo curso que no ha asistido a ninguna clase de la asignatura de Legislación Digital. Se plantea la duda sobre su situación de matrícula y se acuerda que Raquel Martínez contactará con Fernando para clarificar la situación.

ACUERDOS PRINCIPALES

- Mantener la estructura actual del módulo, dadas la coherencia y complementariedad de las asignaturas.
- Continuar fomentando metodologías participativas y prácticas que involucren activamente a los alumnos.
- Realizar un seguimiento del caso del alumno Javier Browns Vélez para determinar su situación académica.

PRÓXIMA REUNIÓN

Se acuerda programar la próxima reunión del módulo para el mismo período del año siguiente. Se solicita a Raquel Martínez que recuerde la fecha a los asistentes.

No hay ruegos ni preguntas.

Se levanta la sesión a las 16:30, agradeciendo la participación de los asistentes.



UCV_
DISEÑO DIGITAL

COORDINACIÓN
MÓDULO

Modelado y Animación 3D

10 / 07 / 25

GRADO DNAV

10 / 07 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Modelado y animación 3D

MODELADO
EN TRES
DIMENSIONES

Modelado y representación 3D I
Modelado y representación en 3D II
Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I
Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II

ANIMACIÓN
EN TRES
DIMENSIONES

Animación en 3D
Animación de personajes en 3D I
Animación de personajes en 3D II

ORDEN DEL DÍA

ASISTENTES

01 / Comentarios estudiantes

02 / Desempeño asignaturas 2º Cuatr.

03 / Mejoras a implementar en curso 25/25

04 / Ruegos / sugerencias

Adrián Mantilla
Santiago Garau
Gonzalo Codoñer

10:00h

ONLINE
TEAMS



10 / 07 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Modelado y animación 3D

01 /

Se ha transmitido a los docentes los comentarios de los estudiantes sobre las asignaturas de Modelado de Personajes I y Animación de Personajes.

Modelado de Personajes I

El docente Gonzalo comprende las quejas relativas al reparto desigual del tiempo en las prácticas, pero destaca una clara falta de trabajo autónomo por parte del estudiantado, especialmente en el bloque inicial dedicado al aprendizaje de ZBrush. Este software tiene una curva de aprendizaje lenta, por lo que requiere implicación fuera del aula. Sin esfuerzo autónomo, no se logrará un dominio adecuado de las técnicas de modelado.

Se tomarán medidas para mejorar el planteamiento didáctico, detalladas en el punto 3.

Animación de Personajes

El docente Santiago explica que su programación del primer cuatrimestre se vio afectada por la DANA, debiendo continuar parte del temario en el segundo cuatrimestre, lo que alteró el ritmo natural de la asignatura. Además, indica que algunas quejas fueron contradictorias, pues en varias ocasiones amplió los plazos a petición del alumnado, lo que luego se convirtió en motivo de queja por acumulación.

Asume y acepta las críticas recibidas, y se compromete a ajustar tanto el programa como las fechas de entrega, siendo más exigente en este aspecto a futuro.

Modelado 3D I

Sin comentarios relevantes del estudiantado.

Animación 3D

Sin comentarios relevantes del estudiantado.

Observación general:

Se hace hincapié en la necesidad de mejorar la publicación de calificaciones, agilizando la corrección y entrega de notas.

02 /

Modelado de Personajes I

Se ha detectado una baja implicación en el trabajo autónomo y falta de participación en clase, lo que afecta negativamente a la dinámica grupal.

Animación de Personajes I

El grupo se divide entre estudiantes muy implicados, estudiantes cumplidores, y otros con escaso interés. No se ha podido profundizar y desarrollar el programa como al docente le hubiese gustado por los contratiempos indicados en el Punto 1.

Modelado 3D I

El docente destaca un grupo participativo y motivado. Se completó el programa sin contratiempos, y valora positivamente el cambio de software de Cinema 4D a Maya, que ha permitido centrarse más en conceptos clave del modelado.

Animación 3D

Aunque se han cubierto los contenidos programados, el docente Adrián señala que la mayoría de los estudiantes han cumplido con lo mínimo, sin implicarse más allá de los objetivos básicos. También se detecta escaso trabajo autónomo y una tendencia a dejar todo para el final.



10 / 07 / 25

COORDINACIÓN MÓDULO

Modelado y animación 3D

03 /

Modelado de Personajes I

El docente está ajustando la estructura de la asignatura, al ser su primer año impartíendola. Se plantearán formas de hacer más llevaderos los primeros bloques para evitar el abandono temprano del interés.

El próximo curso se podrá evaluar mejor la eficacia del planteamiento, al tener continuidad con Modelado de Personajes II.

También se verificará si el programa puede enriquecerse estructuralmente o si ha sido un caso puntual debido a la promoción actual.

Animación de Personajes

Se limitarán los aplazamientos de entregas, ya que han resultado contraproducentes. El docente asumirá Animación 3D el próximo curso, y bajará contenidos clave a segundo para mejorar la preparación de los estudiantes y dotar de mayor coherencia a la asignatura de tercero.

Animación 3D

El próximo curso será impartido por Santiago. Usará como base el programa de Adrián, introduciendo ligeras modificaciones y reubicando contenidos esenciales desde tercero hacia segundo.

Modelado 3D I

Dado que se ha completado todo el temario con tiempo extra, se introducirá un bloque nuevo no evaluable a modo de prueba. El objetivo es verificar si el programa puede enriquecerse estructuralmente o si ha sido un caso puntual debido a la promoción actual.

Compromiso común:

Todos los docentes se comprometen a tener en cuenta las observaciones del alumnado y a mejorar individualmente las asignaturas, ajustando el nivel de exigencia a los objetivos curriculares.

El coordinador recuerda a los docentes la importancia de evaluar y publicar las calificaciones a tiempo.

04 /

Se propone **mejorar la comunicación entre docentes de asignaturas afines**, incluso si no forman parte de bloques formalmente coordinados.

Ejemplo: *Modelado de Personajes* debería mantener una coordinación estrecha no solo con *Modelado 3D*, sino también con *Concept* y *Dibujo Anatómico*, por la relación directa entre competencias.

Firmado:

Adrián Mantilla

Coordinador de Modelado y animación 3D.

