



GRAU EN CONTINGUTS DIGITALS INTERACTIUS

INFORME DE SEGUIMENT DEL CURS ACADÈMIC 2013-2014

Informe elaborat per: OSCAR GARCÍA PAÑELLA

Informe revisat per: *Comissió de Qualitat del centre.*

Informe aprovat per: *Junta de govern del centre*

Data: 15 de febrer de 2015

Sumari

1. PRESENTACIÓ	3
1.1. Fitxa identificativa de l'ensenyament	4
1.2. Tractament de les recomanacions dutes a terme per agències d'avaluació externes	4
2. INFORMACIÓ PUBLICADA	6
2.1 Seguiment i actualització de la informació publicada	6
3. ANÀLISI VALORATIVA DE L'ENSENYAMENT	7
3.1 Dades accés i matrícula	8
3.2 Orientació a l'estudiant	10
3.3 Planificació i gestió docent	11
3.4 Pràctiques externes	11
3.5 Mobilitat nacional i internacional	12
3.6 Treball fi de grau	12
3.7 Professorat	12
3.8 Gestió dels recursos materials i serveis	13
3.9 Resultats	13
3.9.1 Queixes, reclamacions i suggeriments	13
3.9.2 Satisfacció de l'alumnat amb l'acció docent, la planificació d'assignatures i la satisfacció dels graduats	15
3.9.3 Rendiment acadèmic	17
4. PROPOSTES DE MILLORA	19
4.1 Disseny, implementació i seguiment de les accions de millora	19
4.2 Propostes de millora que es deriven de la valoració que es fa del desplegament de la titulació, incloent-hi totes les propostes de modificació i pla de seguiment.	19
5. EL SISTEMA D'ASSEGURAMENT INTERN DE LA QUALITAT (SAIQU) COM A EINA PER AL SEGUIMENT DE LES TITULACIONS DEL CENTRE	21
ANNEXOS	22

DESPLEGAMENT I SEGUIMENT DE LES TITULACIONS OFICIALS A LA UB:

1. PRESENTACIÓ

ENTI es un centre universitari que es va crear el maig del 2013 fruit de la voluntat augmentar l'oferta universitària en el camp de les noves tecnologies interactives de la Universitat de Barcelona, la Generalitat de Catalunya i la pròpia ENTI. El Grau en Continguts Digitals Interactius (GCDI) de ENTI-UB és el primer estudi de grau que es fonamenta en l'ensenyament de la conceptualització, disseny i creació de jocs, jocs aplicats i videojocs pel que fa a Catalunya; els estudis s'inicien els curs 2013-2014.

El Grau en Continguts Digitals Interactius ofereix 60 places de nou accés cada curs i les classes s'imparteixen majoritàriament els matins.

Tot i ser un centre nou i uns estudis de grau innovadors que s'inicien els curs 2013-2014, ENTI amb la direcció i assessorament de professionals i empreses de reconeguda vàlua dintre d'aquest sector.

La gran demanda de mercat (65% dels professionals del sector contractats fora de l'estat) així com l'augment progressiu de facturació pel que fa als desenvolupaments en el marc d'aquesta disciplina, els videojocs (facturació entorn els 300M€ en el 2013 i que preveu superar els 700M€ al 2017), fan de l'estudi una notable oportunitat de present i futur. Pel que fa als ensenyaments en si, no es tracta tant sols de l'aprenentatge de la programació i desenvolupament dels videojocs sinó també de la seva harmonització amb les disciplines de guió i narrativa, psicologia u experiència d'ús, disseny dels elements dels jocs, gestió de projectes en base a metodologies àgils, art visual 2D i 3D i art sonor. Es tracta per tant d'un estudi multidisciplinar que utilitza intensivament ambdós hemisferis del cervell i que requereix de la seva connexió permanent, catalitzada per la creativitat i la disrupció creativa.

Així doncs, l'objectiu dels estudis és capacitar als egresats/es per a concebre i col·laborar en la producció de continguts digitals interactius, desenvolupant competències en els àmbits del disseny, la programació i la creació de contingut digital interactiu, englobant l'especificitat dels jocs, jocs aplicats i videojocs.

La pàgina web del centre és: <http://enti.cat>

La Memòria Oficial del Títol va obtenir informe favorable el 8 de juliol de 2013 i es va implantar a la Universitat de Barcelona el curs 2013-2014.

Denominació: Grau en Continguts Digitals Interactius

Crèdits: 240 ECTS

Branca: Enginyeria i Arquitectura

Modalitat d'ensenyament: presencial

Universitats: Universitat de Barcelona

Especialitats o mencions: no

Any d'implantació dels estudis: 2013-2014

Informe de Seguiment de la Titulació: 2013-2014

Segons el Sistema de Garantia de la Qualitat d'ENTI, l'òrgan responsable de l'elaboració de l'IST és la comissió de qualitat i l'òrgan responsable de l'aprovació de l'IST és la Junta de Govern del centre.

Elaboració de l'IST: Comissió de qualitat d'ENTI

Delegada del Rector de la UB pels Centres Adscrits: Dra. Petia Ivanova Radeva

Director de GCDI: Dr. Òscar Garcia.

Cap d'estudis de GCDI: Jordi Radev

Representació del PAS: Montserrat Pitarch

Representant dels alumnes: Marc Perich

Professional de reconegut prestigi: Xavier Carrillo

Aquest informe s'ha fet d'acord amb l'assessorament d'AQUB

Aprovació de l'IST: Junta de govern d' ENTI

President d'ENTI: Marià Júdez

Director general: Joan Puigcercós

Director: Òscar Garcia

Secretari: Patricia Matas

1 persones designada pel Rector de la UB: Dra. Petia Ivanova Radeva

El text descriptiu de la titulació, pel que fa a la darrera actualització (desembre 2014) adjuntada a la UB, és el que segueix.

Els nostres alumnes aprendran a crear, dissenyar, desenvolupar i a monetitzar jocs, videojocs, jocs aplicats (Serious Games) i tot tipus d'aplicacions interactives per a plataformes de mobilitat. A ENTI-UB s'ensenyava a treballar sobre totes les plataformes analògiques i digitals (taulell, ordinador, smartphone, tablet, consola, realitats virtual i augmentada, etc.). Combinaràs l'àmbit tecnològic amb tot allò més adreçat al disseny de jocs i experiències memorables. A ENTI-UB tots els ensenyaments són reals, és a dir, des de les matemàtiques, la programació fins al Taller de disseny de jocs passant per la psicologia es vinculen a les necessitats del disseny i desenvolupament de videojocs de manera efectiva.

Tots els professors d'ENTI-UB estan vinculats professionalment a la indústria del Videojoc i dels Serious Games. Fet que comporta l'actualització permanent dels continguts i tecnologies i una millor inserció laboral un cop acabats els estudis; per tal de facilitar-ho ENTI-UB disposa de convenis amb molts dels estudis i empreses del sector. L'objectiu d'aquest grau d'ENTI-UB és la formació integral dels futurs/es dissenyadors (Game Designer), desenvolupadors (Developer) i productors (Producer) de jocs. A banda, ENTI-UB forma part de dues xarxes d'excel·lència internacional que estan desenvolupant projectes de recerca potents i aplicats en aquest àmbit de coneixement, com són JamToday i GameBIZ.

L'alumnat aprendrà a treballar en equip, a utilitzar metodologies àgils de gestió, a descobrir el seu rol en el sí de la indústria del videojoc, creant el seu projecte i a esdevenir emprenedor des del minut zero. Tot això amb una introducció progressiva de la llengua anglesa a les assignatures per tal de poder-se incorporar al mercat global.

1.1. Fitxa identificativa de l'ensenyament

Taula tancada amb les dades generals que introduirà l'Agència de Polítiques i de Qualitat

1.2. Tractament de les recomanacions dutes a terme per agències d'avaluació externes

a) Graus que fan informe de seguiment per primera vegada el curs 2013-2014

Tractament de les recomanacions que es van fer en el moment de la verificació de la memòria del títol

Data del document oficial d'AQU: 8-7-2013	
1. - Formular competencias transversales relativas a la comunicación.	S'inclouen les competències bàsiques CB2 (Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio) i CB4 (Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado)
2. - Concretar la información sobre los mecanismos de información previa a la matriculación, y completarla explicitando los órganos responsables de las acciones previstas y un calendario orientativo de las mismas.	S'inclou un apartat relatiu a "4.1.- Sistemas de información previa a la matriculación" incloent accions com sessions informatives, JPO's, materials informatius així com editats, etc. Aquestes accions es les realitza la direcció i coordinació del grau entre els mesos de febrer a juliol
3. - Incorporar contenidos de electricidad y magnetismo a la asignatura "Física".	Donada l'especificitat del tema tractat, no es consideren rellevants pel que fa a l'ensenyament de la disciplina del Videojoc. Amb tot tenint en compte la recomanació s'ha comentat al claustre de professors, al professor específic de l'assignatura i a les reunions de delegats i tothom ha validat

	l'estructura actual de l'assignatura.
4. - Informar a los estudiantes con antelación suficiente sobre los aspectos que se desarrollarán a medida que se implante la titulación, como por ejemplo, las prácticas externas y las acciones de movilidad. Incorporar dicha información a la memoria del título.	<p>S'inclou un apartat de "Movilidad nacional e internacional" així com de "Prácticas y trabajo" a la memoria del grau.</p> <p>Aquest primer curs ja s'han desenvolupat accions en aquest sentit tal com es pot comprovar en els punts 3.4 i 3.5 d'aquest informe.</p>
5. - Ampliar la información sobre el mecanismo previsto para valorar el progreso y los resultados del aprendizaje de los estudiantes.	<p>S'especifiquen als apartats de "Actividades formativas", "Metodologías Docentes" y "Sistemas de Evaluación" de la memoria del grau així com a les taules de "Estructura del plan de estudios" y a l'apartat "Progreso y Resultados de Aprendizaje"</p> <p>En un segon nivell de concreció, en els programes de les assignatures es concreten i especifiquen els mecanismes d'avaluació per valorar el progrés.</p>

2. INFORMACIÓ PUBLICADA

L'Escola de Noves Tecnologies Interactives adscrita a la UB disposa d'informació rellevant publicada a les següents adreces web, accessibles públicament. Aquesta informació és rellevant així com pública i fàcilment accessible des de l'exterior. Per tant:

- Accés a la titulació de Grau de Continguts Digitals Interactius des de la mateixa web de la UB a: http://www.ub.edu/web/ub/ca/estudis/oferta_formativa/graus/fitxa/C/G1081/presentacio/index.html a on es garanteix tota la informació actualitzada relativa a Presentació, Perfil d'accés recomanat, Pla d'estudis, Requisits d'accés així com de Sortides professionals.
- Des de l'adreça anterior així com directament, es pot accedir també a la web pública de l'Escola de Noves Tecnologies Interactives adscrita a la UB, és a dir www.enti.cat.
- Pel que fa a la informació al respecte de la titulació de Grau de Continguts Digitals Interactius i dins de la web específica de l'Escola de Noves Tecnologies Interactives adscrita a la UB, trobem tota la informació sota l'apartat "El Grau" a www.enti.cat.
- Informació al respecte del procediment de qualitat, disponible a la web de ENTI-UB. Concretament <http://enti.cat/wp-content/uploads/2014/12/SISTEMA-DE-GARANTIA-DE-CALIDAD.pdf>

2.1 Seguiment i actualització de la informació publicada

El sistema d'assegurament de la qualitat (SAIQU) introdueix els mecanismes per assegurar que la informació disponible sigui correcta i que s'actualitzi amb la freqüència adequada.

El centre realitza el seguiment de la informació publicada sobre el de Grau de Continguts Digitals Interactius, garantint que és veraç i actualitzada. Per exemple, s'han enviat actualitzacions de contingut a la UB pel que fa als continguts relatius a la descripció de la titulació i sortides professionals durant el passat mes de desembre de 2014 (es pots consultar el text a l'inici de la pàgina 4 d'aquest informe); a més a més s'ha afegit:

Sortides Professionals

Desenvolupador/a d'Aplicacions per a Dispositius Mòbils

Desenvolupador/a Web

Desenvolupador/a Cross-Media (Instal·lació Interactiva)

Desenvolupador/a de Videojocs

Desenvolupador/a de Jocs Aplicats

Cap de projecte en Continguts Digitals Interactius

Dissenyador/a de Jocs

Dissenyador/a de Nivells

Tècnic/a en "Playtesting" (QA)

Especialista en simulació i realitat virtual

Emprenedor/a

A banda i pel que fa a la web general del centre ENTI-UB, s'actualitzen constantment els apartats que ho requereixin, entre ells i amb alta freqüència els de preguntes freqüents (FAQ) així com Projectes Europeus (actualment JamToday i GameBIZ), Notícies (periodicitat setmanal/quincenal) i Professorat (s'amplia curs a curs des de la primera impartició del primer curs del títol durant el curs 2013-2014).

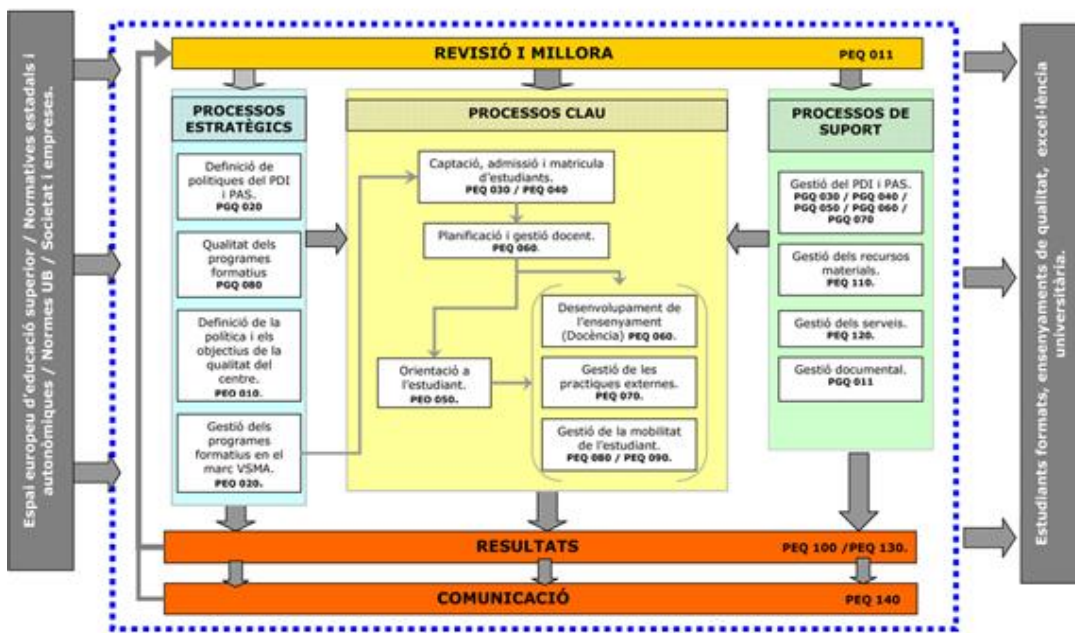
3. ANÀLISI VALORATIVA DE L'ENSENYAMENT

Anàlisi de la informació i valoració d'indicadors

La UB disposa del seu Sistema d'Assegurament de la Qualitat (SAIQU). Els preceptes generals i els processos del SAIQU de la UB són d'aplicació a ENTI i s'han adaptat a la realitat del centre adscrit durant la fase d'implantació del grau.

En el Sistema d'Assegurament de la Qualitat (SAIQU) de la UB s'ha elaborat el mapa de processos de cada centre, cosa que ha permès identificar i classificar cada un dels processos clau que intervenen en el programa formatiu de l'ensenyament. A més, el SAIQU proposa el desplegament gradual d'un conjunt d'indicadors lligats als diversos processos, fins al moment de l'acreditació.

MAPA DE PROCESSOS DEL SAIQU AL CENTRE



Fruit de tot l'exposat anteriorment, s'ha aprovat el Sistema d'Assegurament Intern de la Qualitat (SAIQU) d'ENTI. Una de les tasques que ha estat duent a terme la Comissió de Qualitat del centre és desplegar el SAIQU. D'aquesta manera des del centre ja s'ha reflexionat sobre qui i com s'ha de fer la tasca de planificació i avaluació dels diversos processos.

L'ensenyament es va iniciar al curs 2013-14 per la qual cosa els processos sotmesos a un seguiment més exhaustiu són els següents:

- Captació, admissió i matrícula d'estudiants
- Orientació a l'estudiant
- Planificació i gestió docent
- Desenvolupament de l'ensenyament: Professorat, Pràctiques externes, Mobilitat nacional i internacional
- Gestió dels recursos materials i serveis
- Resultats – l'apartat de queixes, reclamacions i suggeriments i l'apartat de rendiment acadèmic i de satisfacció dels estudiants.

Recollint la recomanació d'AQU, s'incorporen la valoració del desenvolupament de Sistema d'Assegurament Intern de la Qualitat (SAIQU) d'ENTI presentat en la memòria de verificació. Aquest fet suposa la necessitat de treballar en el Sistema d'Assegurament Intern de la Qualitat adaptat al centre que permet fer el seguiment de la implantació i el seguiment del grau que imparteix ENTI.

Per tal de definir i implantar el SAIQU s'ha comptat amb la implicació del director de centre, del director de grau, de la responsable de secretaria acadèmica, del l'Agència de Polítiques i de Qualitat de la Universitat de Barcelona (AQUB)

així com altre personal vinculat al centre i involucrat en el desenvolupament i recollida d'evidències dels diversos processos.

Al estar al principi del procés d'implantació del SAIQU hi ha aspectes que encara no es poden valorar com el treball final de grau i la inserció laboral.

Pel que fa a la informació pública, la política de qualitat d'ENTI-UB és accessible a la web <http://enti.cat/normativa>, així com també ho és la memòria verificada del grau i l'informe de seguiment de la titulació garantint l'accessibilitat a tota la comunitat universitària.

Finalment, al llarg del desplegament dels diferents cursos del grau, s'anirà valorant el desenvolupament general del SAIQU, però de moment es pot dir:

- El SAIQU verificat en les memòries ha facilitat la implantació del primer curs de la titulació.
- El SAIQU del centre està garantint la recollida d'informació i dels resultats rellevants per a la gestió eficient del grau.
- El SAIQU facilita els processos de seguiment del grau i de millora continuada de la seva qualitat a partir de l'anàlisi de dades objectives.
- El SAIQU del centre garanteix el desenvolupament satisfactori del grau de continguts digitals interactius.

Malgrat ser el primer any d'implantació del grau, es pot concloure que, amb la informació que disposem en aquest moment, el SAIQU s'adequa a les necessitats de la titulació que ofereix el centre.

3.1 Dades accés i matrícula

L'anàlisi ha estat realitzat pel director acadèmic d'ENTI-UB, el Dr. Oscar García Pañella, a partir de dades proporcionades per AQUUB i la secretaria acadèmica del mateix centre.

Abans d'exposar les dades d'accés i matrícula cal destacar diferents accions realitzades per informar i orientar a potencials alumnes de Batxillerat o de cicles formatius; les accions més destacades varen ser:

- Sessions informatives i tallers específics a centres en els quals s'informa dels estudis, dels perfils, de les competències, pràctiques, possibilitats de mobilitat i sortides professionals, sempre per part de personal tècnic especialitzat i professorat de ENTI-UB.
- Dues jornades de portes obertes ENTI-UB en el mateix centre que pel que fa al curs 2013-2014 es realitzaren els dies 29 de març i 24 de maig.
- Material informatiu i d'orientació disponible tant a les adreces web esmentades a l'apartat 2 com a les Xarxes Socials:

Twitter: https://twitter.com/ENTI_BCN

Facebook: <https://www.facebook.com/Enti.BCN>

Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCNGHja6ta6mvwo20H1Fsfq?feature=watch>

Flickr: <https://www.flickr.com/photos/entibcn/>

- Díptics i opuscle editats amb tota la informació relativa als estudis que s'entreguen a totes les accions informatives presencials. També es disposa d'aquest material a la secretaria acadèmica i la sala de professorat de ENTI-UB.
- Participació a diversos salons en els quals es realitza difusió de la oferta mitjançant la presència del personal del centre ENTI-UB així com mercès a les demostracions tecnològiques i de producte i projecte real desenvolupat pel nostre alumnat que s'hi mostren i material imprès informatiu que s'entrega.

L'accés i els seus requeriments estan d'acord al RD 1892/2008 del 14 de novembre. La legislació vigent defineix el perfil d'ingrés a partir dels itineraris del Batxillerat LOGSE en tant en quant aquests es vinculen al tipus de Prova d'Accés a la Universitat (PAU) que limita parcialment les titulacions universitàries accessibles. El perfil d'entrada recomanat, que no únic donada la interdisciplinarietat de la titulació, és el d'un estudiant amb coneixements bàsics de física, matemàtiques i programació d'aplicacions informàtiques, al nivell que es tracten des de l'itinerari de Ciències i Tecnologia del Batxillerat-LOGSE, i amb coneixements de Llengua anglesa a nivell B1 (Marc Comú Europeu de Referència per a les Llengües).

Taula 2. Indicadors del procés d'admissió d'estudiants a grau

	2013-2014
Places ofertes de nou ingrés	80
Demanda en 1a opció	52 (54)
Ràtio Oferta/Demanda en 1a opció	80/52=1,54
Estudiants preinscrits	79
Estudiants admesos	52
Estudiants matriculats	52

Font: Oficina d'Orientació per a l'Accés a la Universitat.

Data: 9-2-2015

A partir dels indicadors de que es disposa, es pot afirmar que el número d'estudiants assignats i de nou accés que va tenir la titulació l'any de la seva implantació (2013) va ser de 52 en primera opció així com dos en tercera i quarta respectivament. Es considera tot un èxit per a una primera edició, tenint en compte que es tracta d'un estudi d'àmbit privat i donada l'actual situació de crisi. Sens dubte ajudaren la bona salut de la disciplina i la seva indústria associada (Videojocs i Jocs Aplicats).

Donat que es tractava d'una titulació nova, la nota de tall va ser de 5. El 100% dels nostres estudiants es matricularen a temps complert i el ràtio de crèdits matriculats entre total d'estudiants va ser també del 100%, dades perfectament homologables a un primer curs de titulació universitària.

Dels alumnes assignats, 3 vingueren de la via científico-tècnica (PAU anterior a 2010, LOGSE 1) i 44 de les vies matemàtiques aplicades a les ciències socials (10), dibuix tècnic (7), tecnologia industrial (6), matemàtiques (4), geografia (4), electrotècnica (3), biologia (3), cultura audiovisual (2) i 1 de cadascuna de la resta de branques (química, llatí, economia de l'empresa, credencial UNED i ciències de la terra i del medi ambient). Fins aquí un total de 47 alumnes completats fins a 52 amb 5 assignats des de CFPS. Es posa de manifest l'ampli perfil d'entrada d'una titulació interdisciplinària com els Continguts Digitals Interactius i la seva fructificació en el projecte de Videojoc, disciplina que requereix de coneixements fusionats de Disseny, Art, Guió, Psicologia, Tecnologia, Ciències Bàsiques i de Gestió entre d'altres.

Taula 3. Nombre i percentatge dels estudiants matriculats, segons via d'accés (2013-2014)

VIA D'ACCÉS	Nombre i percentatge
Proves d'accés a la Universitat (PAU) o assimilats (Via 0)	20 (55,56%)
Títol d'FP2, MP3 o CFGS i assimilats (Via 4)	2 (5,56%)
PAU i assimilats que tenen començats estudis universitaris (Via 7)	14 (38,89%)
FP2 o CFGS i assimilats que tenen començats estudis universitaris (Via 8)	0
Més grans de 25 anys (Via 9)	
Total	32 (100%)

Font: Oficina d'Orientació per a l'Accés a la Universitat.

Data: 9-2-2015

Pel que fa la via d'accés cal ressaltar que la gran majoria de l'alumnat ha realitzat batxillerat cosa previsible tenint en compte el perfil d'ingrés. Aquesta dada s'haurà d'anar estudiant en el futur per detectar punts forts i aspectes a millora de la difusió del Grau. També cal fer esment que gairebé el 40% dels alumnes matriculats procedents de primera assignació havia iniciat estudis en altre grau; aquesta dada sembla normal tenint en compte que el primer grau en

continguts digitals interactius de Catalunya a cridat l'atenció a alumnes que no s'havien pogut matricular amb anterioritat.

Taula 4. Nota mitjana d'accés dels estudiants matriculats, segons via d'accés (2013-2014)

VIA D'ACCÉS	Nota mitjana d'accés
Proves d'accés a la Universitat (PAU) o assimilats (Via 0)	6,20
Trasllat d'expedient	
Títol d'FP2, MP3 o CFGS i assimilats (Via 4)	7,02
PAU i assimilats que tenen començats estudis universitaris (Via 7)	6,63
FP2 o CFGS i assimilats que tenen començats estudis universitaris (Via 8)	
Més grans de 25 anys (Via 9)	
Nota d'accés promig	6,62
Nota d'entrada a la titulació (nota de tall)	5,00

Font: Oficina d'Orientació per a l'Accés a la Universitat. (Càlculs propis)
Data: 9-2-2015

3.2 Orientació a l'estudiant

Un cop l'alumne ha estat admès, rep un correu electrònic de benvinguda amb documentació annexa (calendari acadèmic per al curs en curs, els horaris de les classes, horaris d'exàmens i normatives de funcionament - guia docent -).

En el moment de realitzar la matrícula al grau l'alumne de nou accés, a més a més del personal d'administració i serveis, te al seu costat a l'equip de direcció acadèmica del grau que l'orienta prèviament a la formalització administrativa de la matrícula. A més a més, si és necessari, es comença a estudiar les possibles convalidacions i respondre o solucionar dubtes o problemes.

El primer dia de classe, es fa una jornada d'acollida amb els següents continguts:

- Informació sobre el pla d'estudis: estructura, tipus de crèdits, pràctiques, etc.
- Tràmits administratius lligats a la gestió acadèmica, normativa de permanència, normativa acadèmica, normativa de matrícula, reconeixements acadèmics, etc.
- Estructura del centre, òrgans de govern i participació dels estudiants.
- Serveis de biblioteca.
- Serveis informàtics.
- Introducció al moodle.
- Mobilitat acadèmica.
- Pàgina web d'ENTI-UB i de UB.
- Pla d'acció tutorial.

Un cop finalitza la jornada d'acollida comencen les classes i cada professor, individualment, presenta la seva assignatura (pla de treball, avaluació, i tots aquells aspectes inclosos en el programa de l'assignatura).

Tal i com s'indica a la memòria verificada de la titulació, hi ha tot un seguit de tasques i activitats imprescindibles per a poder cursar i finalitzar els estudis universitaris adequadament, essent l'assistència a les classes la primera però no única a tenir en compte. Es poden resoldre dubtes i posar en pràctica els coneixement via:

- Tutories de seguiment i pla d'acció tutorial com a mecanisme bàsic de l'actual EEES. L'equip de direcció i coordinació acadèmica, amb ple suport per part de tot el professorat ENTI-UB, garanteix l'adequada

transmissió de coneixements així com la seva personalització per a cadascun dels nostres alumnes, tenint sempre en compte les seves necessitats. No oblidem que el Grau de Continguts Digitals Interactius orbita damunt de la multidisciplinarietat més absoluta i és per tant fonamental tractar-la adequadament en cada àmbit. De la suma de rols i visions en depèn en gran mesura l'èxit del projecte, creatiu i racional alhora.

Al llarg del curs 2013-2014 s'han realitzat diverses accions de tutoria grupal setmanal amb els alumnes de primer curs i in situ a classe així com reunions amb el delegat i amb els alumnes en particular que ho varen necessitar.

- **Biblioteca:** a banda de la biblioteca de la UB, que disposa d'una xarxa de dinou biblioteques ubicades als diversos campus i centres amb gairebé dos mil·lions de llibres i revistes, ENTI-UB disposa d'una biblioteca específica tant digital (Accés a plataforma Steam de Videojoc així com a Videojocs de mercat de PC i consola pel seu estudi i anàlisi) com analògic (llibres i revistes especialitzades del sector i de ciències bàsiques i programació). S'ofereixen sales de treball i estudi així com accés wifi les 24h..
- El **campus virtual** ENTI-UB es troba disponible a l'adreça electrònica <http://campus.enti.cat/> i hi té accés tant l'alumnat com el professorat i direcció acadèmica i administrativa del centre. Disposa d'informació d'interès general així com d'accessos a les diferents assignatures i als seus materials relacionats.
- **Programes d'integració:** la UB desenvolupa serveis de caracter assistencial dirigits als estudiants amb necessitats especials. Es tracta de garantir un tracte equitatiu i amb igualtat d'oportunitats dins de la vida acadèmic-universitària. De fet, des de la oficina de programes d'integració de la UB es desenvolupem programes com «Fem via», atenció temporal o d'atenció a la diversitat.

3.3 Planificació i gestió docent

L'anàlisi ha estat realitzat pel director acadèmic d'ENTI-UB, el Dr. Oscar García Pañella, a partir de dades proporcionades per la secretaria acadèmica del mateix centre.

Durant el curs acadèmic 2013-2014, el primer any d'implantació del Grau de Continguts Digitals Interactius, s'oferiren un total de 10 assignatures de primer curs (6 ECTS per assignatura, 5 assignatures per semestre). Aquestes assignatures pertanyen als mòduls de matèries bàsiques (30 ECTS) així com comunes (6 ECTS), Disseny de Videojocs (18 ECTS) i Producció de Continguts (6 ECTS). Es tracta de les assignatures de Fonaments de la programació, Fonaments de Computadors, Matemàtica discreta i estadística, Àlgebra lineal i geometria, Introducció a la Psicologia, Programació en llenguatges interpretats, Història dels jocs, Usabilitat, Taller de disseny de jocs i Projectes I. Totes elles obligatòries i desenvolupades amb normalitat.

3.4 Pràctiques externes

L'anàlisi ha estat realitzat pel director acadèmic d'ENTI-UB, el Dr. Oscar García Pañella, a partir de dades proporcionades per la secretaria acadèmica del mateix centre.

Els alumnes podran optar a la realització de pràctiques curriculars en els darrer curs de la titulació a través de les matèries de Pràctiques Externes. Tot i que el curs 2013-2014 els alumnes cursaven primer de grau, diverses empreses del sector han vingut a impartir sessions formatives i petits tallers de "playtest" a ENTI-UB (Kerad Games). Gràcies al treball de tota la comunitat universitària alguns dels alumnes més destacats han realitzat pràctiques extracurriculars de testing a l'estudi Digital Legends Entertainment. Concretament, els 2 alumnes han participat en accions de "playtest" a la citada empresa, fet pel qual estan especialment dotats donat que són jugadors de Videojocs des de ben petits i, a banda, han cursat matèries que els han il·lustrat en referents i mecàniques de joc a primer semestre com és el cas de Taller de jocs i Història.

És important que això estigui passant ja que es tracta d'una indústria molt exigent que requereix habitualment de perfils d'aspirants amb 5 anys d'experiència per a la seva contractació. ENTI-UB i els estudiants implicats han treballat en la compatibilització de la vida acadèmica amb les esmentades pràctiques extracurriculars. Es tracta d'una indústria tradicionalment autodidacta que es beneficiarà enormement d'un alumnat amb un alt nivell de formació.

ENTI-UB, que en el futur disposarà de l'ajut de professionals externs pel que fa als aspectes relacionats amb les pràctiques externes, ha establert diversos convenis amb empreses i institucions del sector al llarg del curs acadèmic 2013-2014. Podem esmentar-ne algunes com Digital Legends Entertainment, La Factoria, Undercoders, EDL, PAD, Tetravol, Dear Fear, Btripple, HP, DEV, Zehn Games, etc.

A més, el fet que ENTI-UB hagi establert convenis amb associacions del sector com PAD (<http://padweb.org/>) i DEV (<http://www.dev.org.es/>) possibilitarà l'accés a pràctiques i al mercat laboral futur; les adhesions a xarxes internacionals com les proporcionades per la TEA i els projectes europeus JamToday i GameBIZ dinamitzaran aquest accés.

Gràcies als convenis esmentats anteriorment, alguns dels nostres alumnes han estat voluntaris de participació a events i recepcions organitzades per aquests organismes.

3.5 Mobilitat nacional i internacional

L'anàlisi ha estat realitzat pel director acadèmic d'ENTI-UB, el Dr. Oscar García Pañella, a partir de dades proporcionades per la secretaria acadèmica del mateix centre.

Tot i que els nostres estudiants encara no poden participar en els diferents programes de mobilitat (Erasmus + i SICUE) perquè estan a primer curs s'han engegat algunes accions d'internacionalització interessants que garantiran la mobilitat futura. Gràcies a aquestes accions, els nostres estudiants aprendran noves metodologies de treball, reforçaran el seu coneixement d'altres llengües i disposaran d'un expedient acadèmic i portfoli madur i més adaptat a les necessitats de la indústria del Videojoc, a banda de guanyar en maduresa, confiança i capacitat de relació "culturalment parlant" amb d'altres persones del planeta.

En aquest sentit, el centre ha rebut la visita per part de 2 professors i 10 alumnes del 3D College de Grenaa, Dinamarca (<http://www.3dcollegedenmark.dk/>) al llarg de la Primavera de 2014. Durant una setmana van treballar plegats a classe en un notable exercici de formació en "Game Design" impartida totalment en llengua anglesa per part de professionals de la indústria situats a Barcelona i per a tots els alumnes, locals i danesos, barrejats i treballant en grup.

A més, ENTI-UB s'ha adherit com a membre i partner estratègic a la xarxa internacional de la TEA (Themed Entertainment Association a <http://www.teaconnect.org/>), formant part de la taula internacional de la zona EMEA de la citada organització d'Entreteniment Temàtic i participant-hi mensualment de les seves reunions de treball, així com a l'edició de la "newsletter" de la institució i dels events relacionats. De fet, ENTI-UB va co-organitzar l'event de la TEA EMEA a Barcelona el passat 4 de setembre de 2014, en el que diverses empreses, universitats i professionals de la indústria de l'entreteniment temàtic s'hi aplegaren via tallers, ponències i visita al Parc Temàtic del Tibidabo inclosa.

Finalment, no podem oblidar que ENTI-UB forma part dels projectes europeus JamToday (iniciat Inici de dos projectes europeus en els àmbits dels "Serious Games", del "Game-based Learning" i de la "Gamification". Per una banda, JamToday iniciat el mes de gener de 2014 (disponible a <http://www.jamtoday.eu/>) i després, GameBIZ iniciat el setembre de 2014 (plana web disponible en breu). Ambdues xarxes estan integrades per diferents partners internacionals europeus amb els que s'espera arribar a disposar de convenis de mobilitat per alumnat i professorat.

3.6 Treball fi de grau

No aplicable donat que el Grau de Continguts Digitals Interactius es va iniciar justament en el curs acadèmic 2013-2014 amb alumnat de primer curs.

3.7 Professorat

L'anàlisi ha estat realitzat pel director acadèmic d'ENTI-UB, el Dr. Oscar García Pañella, a partir de dades proporcionades per la secretaria acadèmica del mateix centre.

Pel que fa al professorat, 5 doctors acreditats, 1 doctor i 4 titulats universitaris garanteixen una docència de qualitat i el compliment dels ratios de doctors i doctors acreditats (pla docent).

El personal acadèmic que vam predir en la memòria de verificació del grau, no es va complir al 100%, ja que els alumnes matriculats no van ser els previstos, i es va adequar el personal docent al volum d'alumnes real.

Per a poder seguir amb els diferents cursos, s'ha previst la contractació de personal docent, doctor, no doctor i doctor acreditat, dels diferents camps que es requereixi, sempre garantint la millor formació dels alumnes. També, si així es requereix, s'ampliarà docència a aquelles persones que ja estiguin impartint assignatures al Grau.

En conclusió, es pot afirmar que el personal acadèmic és suficient i adequat al nombre d'estudiants i a les característiques del títol.

L'adequació dels recursos humans, la coordinació acadèmica i l'organització de les assignatures es posa de manifest en el grau de satisfacció assolit per part dels estudiants en les enquestes d'activitat docent.

3.8 Gestió dels recursos materials i serveis

L'anàlisi ha estat realitzat pel director acadèmic d'ENTI-UB, el Dr. Oscar García Pañella, a partir de dades proporcionades per la secretaria acadèmica del mateix centre.

A les valoracions de l'alumnat, s'explicita la seva percepció pel que fa als espais i equipaments i la seva idoneïtat per a les activitats dutes a terme. En aquest sentit, es disposa dels següents:

- Aula de classe de primer curs, amb un ordinador per alumne que consta de tot el programari pre-instal·lat per les assignatures que el requereixen. També disposa d'una petita zona de taules de treball en grup.
- Aula de treball en grups, per totes les assignatures i en especial per les relatives a treball d'àmbit "analògic" com Taller de jocs.
- Laboratori de joc, amb taules de treball, ordinadors d'accés lliure i les consoles i videojocs de mercat, a banda de revistes del sector.
- Sala de professorat i secretaria, amb accés al recull bibliogràfic i de prestec així com espai de matriculació, tutoria i reunió.

Pel que fa a la idoneïtat de les instal·lacions per tant, l'alumnat expressa la seva satisfacció amb unes qualificacions que oscil·len entre la mínima (7,65 sobre 10 per l'assignatura de fonaments de computadors) i la màxima (9,30 sobre 10 per l'assignatura de introducció a la psicologia). En el primer cas l'alumnat realitza treball sobre maquinari específic que requereix d'accés i disseny sobre circuiteria electrònica i es va constatar que de vegades el fet de disposar d'un ordinador per persona a la taula podia disminuir-ne l'espai de treball.

3.9 Resultats

Els resultats globals de l'enquesta de valoració del PDI són molt bons. En aquest primer curs va haver-hi diferències de participació en les enquestes de valoració del professorat si comparem els dos semestres. Un 90,3% dels nostres estudiants varen participar a les enquestes en el primer semestre mentre que en el segon, els percentatges de participació variaren segons assignatura, amb valors oscil·lant entre el 36% i el 62%. Podem atribuir aquest fet a raons de calendari i agenda de cada matèria en qüestió així com a l'assistència a l'aula de classe en el moment de passar les enquestes segons el cas.

A tal d'abstract, exposar que s'ha enquestat a l'alumnat en relació a cadascun dels seus professors, atenent al llistat següent. Les qualificacions mínimes i màximes obtingudes depenent del professor i sobre 10 són:

- Satisfacció amb l'activitat docent duta a terme pel professorat de l'assignatura (MIN 5,26 i MAX 9,09).
- La manera de desenvolupar l'activitat docent (MIN 3,10 i MAX 9,51).
- La claredat dels continguts (MIN 4,98 i MAX 9,15).
- El grau d'acompliment del programa de l'assignatura (MIN 6,63 i MAX 9,33).
- La resolució de dubtes (MIN 7,19 i MAX 9,42).
- Les activitats d'avaluació (MIN 6,20 i MAX 9,12).
- El material d'estudi i de consulta i la seva utilitat (MIN 6,14 i MAX 9,36).
- El clima de comunicació i relació amb l'alumnat (MIN 6,32 i MAX 9,85).
- El grau d'acompliment amb l'horari de classe i d'atenció personalitzada fora de l'aula (MIN 8,09 i MAX 9,57).

Val a dir que les qualificacions més baixes (activitat docent de 3,10 sobre 10 i claredat de continguts de 4,98 sobre 10) s'han concentrat pel cas d'assignatures relacionades amb la programació. Aquesta assignatura resulta especialment difícil per l'alumnat de primer curs, menys interessant "per defecte" donada la complexitat inicial, tot i que acaben entenent la seva importància i rellevància en el seu devenir professional futur. També cal tenir en compte que són continguts que coneixien amb major o menor intensitat depenent de la seva procedència. Es tracta de poblacions molt diverses les que s'ajunten a una aula de Videojocs, i s'hi enfronten, amb ara el nivell acadèmic que requereix una titulació universitària, per primer cop i amb nivells d'exigència elevats. Per compensar aquestes diferències s'utilitza la tutoria i el treball pràctic. Les millores introduïdes ens han permès que aquests percentatges milloren substancialment del primer semestre (dades anteriors) al segon (activitat docent de 7,00 sobre 10 i claredat de continguts de 6,70 sobre 10), tenint clar que hem de seguir el camí de la excel·lència i la millora contínua.

3.9.1 Queixes, reclamacions i suggeriments

Les queixes, reclamacions i suggeriments es recullen via enquesta i/o tutoria personalitzada amb l'alumnat i els delegats de les diferents classes al centre. A partir d'aquestes dades, d'enquesta i tutoria personal, s'avaluen a les reunions internes de claustre acadèmic ENTI-UB setmanalment de cara a posar solució si s'escau. Una vegada s'han pres les decisions que toca, se n'informa als alumnes i professorat.

A continuació es mostra un recull de suggeriments tal i com es formularen al llarg del curs acadèmic 2013-2014 i pel cas del primer curs del grau en Continguts Digitals Interactius, que era el que estava implementat llavors. Totes aquestes han motivat ajustos metodològics posteriors de cara a tenir-les en compte.

Taula 5. Suggeriments (2013-2014)

Assignatura	Suggeriment de millora	Solució o Justificació
Taller de Disseny de Jocs	Disposar de més temps per a testar els jocs dissenyats	Disposar dels jocs fora de l'horari estricte de classe lectiva
	Més hores de classe lectiva	L'assignatura agrada i és altament pràctica. S'anima a l'alumnat a treballar-hi també fora d'horari de classe i també participant d'events del sector
	Apropament per part del professor	Tot i disposar de reforç a classe, l'alta component pràctica, el nombre d'alumnes i la complexitat de cadascun dels jocs fan que la tutoria sigui molt focalitzada i exigent amb el temps. Tot i així, el professor es cita amb estudiants fora de classe si convé
Introducció a la Psicologia	Avaluació individual a més de grupal	El professor introduirà més mecanismes que garanteixin l'avaluació per trams individuals dins de les entregues grupals
	Més treballs però menys extensos	La mateixa motivació de l'alumnat els fa extensos i això és un bon senyal. Estan a primer i els costa fixar atenció i, de manera pausada, redactar. Per tant cal emfatitzar-ho i no pas limitar-ho.
Fonaments de Programació	Classes amb més component pràctica	Es decideix que a la propera impartició de l'assignatura hi haurà un 50% de les classes amb component teòrica i un altre 50% amb component pràctica. Ara passa tot alhora
	Agilitat de les classes	Les classes han de ser pausades en un contingut tan rellevant i complex com és la programació a baix nivell. És el primer contacte que molts estudiants hi tenen i per això els costa més
	Que alguns companys/es no distreguin al grup fent altres coses	Es constata que en alguns casos, per sort pocs, algunes persones juguen a classe. Es prenen mesures
Història dels Jocs	Ordre cronològic més aplicat	Algunes classes són temàtiques, referides a un gènere, autor, empresa o plataforma, i per tant no tenen perquè seguir una cronologia concreta tot i resultar molt rellevants per a situar referents
	Més feina per fer a casa	L'avaluació consta de diversos treballs que requereixen de força feina de pre-producció. Poden semblar lleugers i no ho són. Cal planificar-se ad hoc.
	Parlar de jocs més actuals	Si es parla només dels jocs que ja coneixen no s'estarà parlant de la història que els manca saber
	Dedicar menys temps als desenvolupaments dels anys 80	És una època brillant i molt pesant en positiu i a la disciplina i precisament cal remarcar-la per la falta de referents, que a banda són els més potents, que tenen al respecte
Matemàtica Discreta i Estadística	Necessitat de reforç	S'aplica reforç via classes de repàs voluntàries per a mai baixar el nivell de l'assignatura
	Diferenciar la part de programació i la de fonaments teòrics	Ambdós són molt necessaris de cara a la posada en pràctica del que es raona, que és complex. El professor ho marca especialment
	Pràctiques massa exigents	Més aviat contingut més "indigerible" a priori, semblant menys interessant per a l'alumnat, tot i ser molt important de cara al seu futur com a desenvolupadors/es de videojocs

Fonaments de Computadors	Ideal disposar d'aula de treball pràctic per a l'assignatura	Es pot utilitzar l'aula de treball en grups
	Unificar fonaments teòrics	El professor utilitza diferents aproximacions metodològiques de cara a empatitzar i adaptar-se a la multidisciplinarietat de l'alumnat. No és un contingut fàcil però explicat de manera adequada és fascinant. I ho aconsegueix finalment
Àlgebra	Començar a fer exercicis abans	S'acaben fent molts exercicis tot i que fins a poder començar a fer-ne cal una etapa inicial de forta component teòrica. A banda, s'organitza un servei de repàs pels estudiants
	Disposar d'un llibre des de bon inici	Les referències no són úniques. Finalment s'opta per marcar un llibre principal que serveixi de referència més única a l'alumnat
Programació en Llenguatges Interpretats	Necessitat de manual	Els tutorials de la matèria estan disponibles a Internet i no sempre unificats en un sol material docent. És un fet i cal adaptar-s'hi. El professor els marca i indica des de bon principi
	Avançar a un ritme una mica més lent	El ritme és complex en assignatures de Programació. El mateix pot resultar lent per uns i frenètic per altres. Cal anar "auditant" la matèria i adaptant-se. En tot cas, millor pecar per lents que per massa àgils i superficials
Projectes I	Marcar més les dates límit de les entregues	L'alumnat és força junior encara i no té massa coneixement de gestió. És normal i cal orientar-lo més.
	Marcar amb més restriccions	S'inicia la matèria amb força llibertat de moviment i decisió. Això motiva al principi però desmotiva en no aconseguir els resultats a curt. Cal marcar més, deixant espai per a la Creativitat també
	Posar més èmfasi en la necessitat del testat	Val la pena informar de que tot projecte de Videojoc ha de testar-se des de bon inici
	Necessitat de cert programari	Els desenvolupaments poden realitzar-se amb les eines que es desitgin tot i no formar part del pla de les matèries. En casos en que el programari no sigui el d'ús normal no pot adquirir-se sempre i és normal
Usabilitat i Anàlisi de Jocs	Adaptar més els conceptes al cas dels Videojocs	Calen primer els fonaments i de fet finalment l'alumnat entén aquesta justificació
	Garantir que es consulta el material addicional	De vegades es posa a disposició de l'alumnat material addicional de consulta que no miren si no està vinculat a avaluació. És opcional però se'ls fa saber que és important per a completar
	Dedicar menys temps a fer les presentacions	No es contempla com adequat. Precisament és molt important que s'acostumin a presentar en públic des de bon inici, malgrat costi com és lògic i més els primers cops

A banda algunes suggerències relatives a serveis dels quals ja disposa la Universitat de Barcelona en el seu edifici històric. S'entén no té sentit duplicar-los, oferint-los també des d'ENTI. Ens referim a serveis com el de bar o microones, per posar dos exemples.

3.9.2 Satisfacció de l'alumnat amb l'acció docent, la planificació d'assignatures i la satisfacció dels graduats

El grau de satisfacció de l'alumnat a ENTI-UB es recull mercès al seu sistema d'enquestes i, val a dir que aquestes indiquen de manera molt evident el seu alt grau de satisfacció pel que fa a:

- L'alta implicació del professorat del centre.
- El sentiment de pertinença i de comunitat que es percep al centre des de bon començament.

L'anàlisi ha estat realitzat pel director acadèmic d'ENTI-UB, el Dr. Oscar García Pañella, a partir de dades proporcionades per la secretaria acadèmica del mateix centre, via les enquestes abans esmentades.

L'alumnat valora amb una nota global de 7,88 sobre 10 la satisfacció amb el total de les assignatures. En aquest sentit, passem d'una nota mitja mínima de 6,37 sobre 10 (Fonaments de Programació) a una mitja màxima de 9,19 (Introducció a la Psicologia).

En l'assignatura Fonaments de Programació, es citen com a àrees de clara percepció de millora pel que fa l'alumnat les relatives a si les activitats formatives han estat adequades per aprofitar l'assignatura (5,11 sobre 10) així com una certa disconformitat al respecte de si el pla docent de l'assignatura és clar, complet i precís (6,08 sobre 10) tot i que es considera que els espais i equipaments han estat adients per a les activitats dutes a terme (8,69 sobre 10). Tot i així, i tenint en compte que aquesta és la primera assignatura de Programació per a la majoria del nostre alumnat, els resultats milloren sensiblement en passar d'aquest primer semestre al segon. A l'assignatura de Programació en Llenguatges Interpretats, segona incursió en assumptes de Programació, l'alumnat manifesta, pel que fa als ítems anteriors:

- Si les activitats formatives han estat adequades per aprofitar l'assignatura (6,60 sobre 10).
- Si el pla docent de l'assignatura és clar, complet i precís (7,19 sobre 10).

Destaca positivament la valoració de l'assignatura, Introducció a la Psicologia, que obté unes puntuacions molt elevades en tots els camps enquestats, obtenint una nota de 9,30 sobre 10 pel cas dels plantejaments inicials de l'assignatura, especificant clarament els objectius, el programa i els criteris d'avaluació així com una nota de 9,21 sobre 10 pel que fa a la idoneïtat de les activitats formatives.

Podeu trobar les dades analitzades en les següents taules:

Taula 6. Resultats enquesta valoració del PDI – preguntes - (2013-2014)

Ítem	Nota de mitjana (10 assignatures)
En general estic satisfet/a amb l'assignatura.	7,69
En els plantejaments inicials de l'assignatura, especifica clarament els objectius, el programa i els criteris d'avaluació.	7,83
El pla docent de l'assignatura és clar, complet i precís.	7,70
Les activitats formatives (classes magistrals, exercicis, seminaris, etc.) han estat adequades per aprofitar l'assignatura.	7,71
Els espais i equipaments han estat adients per a les activitats dutes a terme.	8,41
El volum de feina exigida ha estat proporcional als crèdits de l'assignatura.	8,09
Les activitats d'avaluació han estat les adequades.	7,76

Taula 7. Resultats enquesta valoració del PDI – assignatures - (2013-2014)

Assignatura	Nota mitjana (sobre 10)
Taller de Jocs	8,19
Introducció a la Psicologia	9,19
Fonaments de Programació	6,37
Història dels Jocs	8,06
Matemàtica	8,08
Àlgebra	7,45
Programació en Llenguatges Interpretats	7,18
Projectes I	8,53
Fonaments de Computadors	7,21
Usabilitat i Anàlisi de Jocs	8,58

3.9.3 Rendiment acadèmic

El rendiment acadèmic de l'alumnat a ENTI-UB s'ha calculat des de secretaria acadèmica del centre, realitzant-se l'anàlisi per part del director acadèmic d'ENTI-UB, el Dr. Oscar García Pañella, a partir de les dades proporcionades. A continuació es mostra una taula amb valors absoluts (primera fila) així com en percentatge (segona fila), indicant els aprovats, no presentats, suspesos i convalidats de cadascuna de les 10 assignatures de primer curs:

Taula 8. Resultats acadèmics (2013-2014)

CURS 2013-2014											
	PROGRAMACIÓ	HISTÒRIA DELS VIDEOJOCs	INTRO.PSICOLOGIA	MATEMÀTIQUES	TALLER DE DISSENY DE JOCS	ÀLGEBRA	PROGRAMACIÓ EN LLENGUATGE INTERPRETAT	PROJECTE I	FONAMENTS DE COMPUTADORS	USABILITAT	TOTAL 2013-2014
aprovats	37	49	48	40	48	28	27	44	21	43	385
n/p	0	1	1	0	1	9	14	6	9	1	42
suspès	13	0	1	10	1	10	9	0	20	4	68
convalidacions	0	0	0	0	0	3	0	0	0	2	5
TOTAL	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	500
	PROGRAMACIÓ	HISTÒRIA DELS VIDEOJOCs	INTRO.PSICOLOGIA	MATEMÀTIQUES	TALLER DE DISSENY DE JOCS	ÀLGEBRA	PROGRAMACIÓ EN LLENGUATGE INTERPRETAT	PROJECTE I	FONAMENTS DE COMPUTADORS	USABILITAT	TOTAL 2013-2014
aprovats	74,00%	98,00%	96,00%	80,00%	96,00%	56,00%	54,00%	88,00%	42,00%	86,00%	77,00%
n/p	0,00%	2,00%	2,00%	0,00%	2,00%	18,00%	28,00%	12,00%	18,00%	2,00%	8,40%
suspès	26,00%	0,00%	2,00%	20,00%	2,00%	20,00%	18,00%	0,00%	40,00%	8,00%	13,60%
convalidacions	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	6,00%	0,00%	0,00%	0,00%	4,00%	1,00%
TOTAL	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%

Tal i com resulta d'esperar a tota titulació inclosa dintre de la branca de coneixement d'enginyeria i arquitectura, com és el cas del grau en Continguts Digitals Interactius a ENTI-UB, que desenvolupa el perfil desenvolupador de Videojocs i Jocs Aplicats, i més en un primer curs, les assignatures relacionades amb les ciències bàsiques, la computació i la programació són les més feixugues, almenys des del punt de vista de l'alumnat. És el primer cop que les realitzen amb aquest grau de d'aprofundiment, en especial en el cas de la Programació i, també cal tenir present, que els perfils que no venen de batxillerats tecnològics els costen més aquest tipus de continguts. Es tracta per tant d'una situació de relativa normalitat que òbviament s'ha d'anar reconduint curs a curs.

Per altra banda, les matèries menys "informàtiques" i més orientades a la vessant artística i de les ciències socials relacionades amb els Videojocs, es recepcionen amb interès i energia. Es tracta de matèries com la Història dels Jocs i Videojocs (98% d'aprovats i els que no són no presentats), Introducció a la Psicologia (96% d'aprovats), el Taller de Disseny de Jocs (96% d'aprovats) i la Usabilitat (86% d'aprovats). Cal esmentar que no es tracta de matèries fàcils però sí molt alineades amb el Videojoc i per tant amb el coneixement previ de que disposen molt dels nostres alumnes, clarament alfabetitzats en el sector.

La computació i la programació tenen un percentatge de rendiment més discrets. Tenim un 26% de suspesos a Fonaments de Programació així com un 18% a Programació en Llenguatges Interpretats (amb un 28% de no presentats finalment) i un elevat 40% de suspesos a Fonaments de Computadors. Totes amb força component pràctic i requerint de molt treball fora de l'aula. Segurament en aquestes hores de treball per part de l'alumnat, unes 90 per assignatura, es a on es nota una certa manca de cultura de l'esforç i treball continuat. El centre avalua i ho fa de manera contínua amb un mínim de tres notes per alumne i assignatura (normalment en són més). A banda disposa classes de reforç gratuïtes per millorar el rendiment de l'alumnat. Moltes hores d'estudi i pràctica i una actitud proactiva per part de l'estudiant són imprescindibles. L'assignatura de Projecte final de primer curs posa molta energia en aquesta qüestió, aconseguint-se finalment 14 prototipus de Videojoc en acabar l'any, per part d'alumnat de primer, i amb un 88% d'aprovats.

Pel que fa a les ciències bàsiques, tenim el mateix percentatge de suspesos a Matemàtica i a Àlgebra (20%) tot i que per la segona s'hi afegeix un 18% de no presentats finals. En ambdós casos el centre disposa de classes de repàs opcionals i gratuïtes de cara a ajudar als estudiants que ho requereixin.

En tot cas, es tracta de percentatges similars, sinó millors, als de finalització d'un primer curs d'enginyeria en informàtica, telecomunicacions o industrials, per posar alguns exemples. A primer, dificultats d'adaptació pel que fa a la part relativa al desenvolupament. Fluïdesa en els continguts més relacionats amb l'art i la creativitat, a més de la jugabilitat.

En general podem concloure que els alumnes estan molt satisfets amb el PDI del Grau en Continguts Digitals Interactius i que els aspectes menys valorats han estat, són i seran fruit de seguiment i anàlisi en propers cursos ja que les dades que tenim en aquest moment, tot i ser excel·lents, no poden marcar una tendència.

4. PROPOSTES DE MILLORA

4.1 Disseny, implementació i seguiment de les accions de millora

La implantació del SAIQU (<http://enti.cat/normativa>) assegura una revisió periòdica de tots els processos i una retroalimentació contínua del sistema. La creació de la comissió de qualitat del centre és l'eina que permet fer un seguiment dels indicadors de cada procés que han de ser analitzats per la comissió i presentats als equips de govern dels centres perquè proposin i portin a terme les accions correctives de millora que considerin necessàries.

Així mateix, el fet que el SAIQU sigui general per a tots els centres permet revisar-lo i actualitzar-lo sota el guiatge de l'Agència de Polítiques i de Qualitat de la UB. D'aquesta manera es dona una resposta institucional a les necessitats diverses que es presenten durant el desplegament del SAIQU.

4.2 Propostes de millora que es deriven de la valoració que es fa del desplegament de la titulació, incloent-hi totes les propostes de modificació i pla de seguiment.

La titulació es va desplegar per primer cop al llarg del curs 2013-2014. Fruit de la observació de la seva implantació se'n generen algunes conclusions:

- La Informació pública disponible a la web de ENTI-UB (www.enti.cat) no és sempre d'accés prou intuïtiu o senzill.
- De cara a la captació d'estudiants, la web és un mecanisme fonamental ja que és el recurs que més utilitzen per a decidir sobre el seu futur universitari, per sobre inclús de les xarxes socials que utilitzen per a assumptes més relacionats amb les amistats o la família.
- És important que la figura del mentor extern o professional del sector orienti a l'estudiant al llarg del curs acadèmic, a banda de la orientació que els estudiants ja reben per part del professorat i tutors del centre.
- Cal despatxar freqüentment amb els delegats de les classes sense esperar a que vinguin per qüestions un cop ja hagin sorgit.
- En algun cas pot resultar interessant que els alumnes realitzin pràctiques extracurriculars si disposen d'un perfil adequat així com de bon progrés amb els estudis al centre. Les empreses en demanen continuament.
- Pel cas d'algunes assignatures i professorat, seria desitjable disposar de reforços i/o de canvis metodològics a la impartició i avaluació dels continguts, donada la diferència i especificitat d'algunes matèries respecte de la resta.
- És important adquirir cert maquinari específic per algunes pràctiques.
- És interessant establir convenis amb empreses del sector de cara a la possible utilització del seu maquinari i programari propietari.
- El professorat necessita un espai de reunió per a poder-s'hi estar.

Les propostes de millora derivades de l'anàlisi valorativa del funcionament de l'ensenyament suposen petits canvis que no representen una modificació per AQU Catalunya. Es citen a continuació:

Modificació / Proposta de millora	Responsable de la implantació de la millora al centre	Caràcter de la millora ^(1,2 o 3)	Calendari	Estat proposta de modificació (4,5,6)
Informació pública				
Garantir que la informació pública s'accedeix fàcilment des de la web d'ENTI-UB fent un redisseny de l'espai web	Direcció general, direcció acadèmica i secretaria acadèmica	1	1-10-2014 a 15-4-2015	5
Captació, admissió i matrícula d'estudiants (PEQ 030)				
Es decideix fer un redisseny de l'espai web d'ENTI-UB donat que és el canal més utilitzat per part del nostre alumnat potencial	Joan Puigcercós i Oscar García Pañella	1	1-10-2014 a 15-4-2015	5
Orientació a l'estudiants (PEQ 050)				
Es decideix convidar a	Oscar García	1	Des de 1-10-2014	6

experts/es del sector per a venir amb una certa freqüència al centre a impartir-hi xerrades i establir discussió amb l'alumnat. Ambdues parts s'han de conèixer	Pañella			
S'organitzen trobades setmanals amb els delegats/es de les classes	Oscar García Pañella i Jordi Radev	1	Des de 1-10-2014	6
Planificació i gestió docent (PEQ 060)				
NO APLICA	-	-	-	-
Gestió de les pràctiques externes (PEQ 070)				
Es preparen els documents de carta justificativa així com de conveni revisat amb empreses externes	Direcció general, direcció acadèmica i secretaria acadèmica	1	Des de 1-10-2014	6
Gestió de la mobilitat del estudiant (PEQ 080 / PEQ 090)				
NO APLICA	-	-	-	-
Treball Final de Grau				
NO APLICA	-	-	-	-
Professorat				
A Història dels Jocs, Àlgebra i Fonaments de Programació es contracte a un segon professor	Oscar García Pañella	1	Des de 1-10-2014	6
Programació en Llenguatges Interpretats serà impartida per dos professors i s'adaptarà, més encara, el temari a les necessitats actuals de mercat	Oscar García Pañella	1	Des de 1-1-2015	6
Gestió dels recursos materials i serveis (PEQ 110 / PEQ 120)				
S'adquiriran tauletes programables així com maquinari "haptic" específic (ulleres de realitat augmentada)	Joan Puigcercós i Jordi Radev	1	Des de 1-10-2014	6
Es cerquen convenis activament, també amb empreses que disposen de programari i maquinari rellevant per a la formació dels nostres estudiants	Joan Puigcercós, Oscar García Pañella i Richard H. Cuello	1	Des de 1-10-2014	5
Queixes, reclamacions i suggeriments (PEQ 100)				
S'habilita sala de professorat.	Joan Puigcercós	1	Des de 1-10-2014	6
Resultats (PEQ 130) —l'apartat de rendiment acadèmic i de satisfacció dels estudiants				
Les assignatures de Fonaments de Programació i d'Àlgebra s'impartiran en un	Oscar García Pañella	1	Des de 15-9-2014	6

format dual que garantirà la posada en pràctica dels conceptes via programari i exemples reals				
--	--	--	--	--

5. EL SISTEMA D'ASSEGURAMENT INTERN DE LA QUALITAT (SAIQU) COM A EINA PER AL SEGUIMENT DE LES TITULACIONS DEL CENTRE

Recollint la recomanació d'AQU, enguany incorporarem la valoració del desenvolupament de Sistema d'Assegurament Intern de la Qualitat (SAIQU) ENTI-UB presentat en la memòria de verificació. Aquest fet suposa la necessitat de treballar en el Sistema d'Assegurament Intern de la Qualitat adaptat al centre que permet fer el seguiment de la implantació i el seguiment del grau que imparteix ENTI-UB.

Per tal de definir i implantar el SAIQU es va comptar amb la implicació del director de centre, del director de grau, de la responsable de secretaria acadèmica, de l'Agència de Polítiques i de Qualitat de la Universitat de Barcelona (AQUB) així com altre personal vinculat al centre i involucrat en el desenvolupament i recollida d'evidències dels diversos processos.

Al llarg del curs acadèmic, sobretot al final de cada semestre la direcció, el claustre, la comissió de qualitat i la junta de centre adscrit s'han reunit per anar analitzant i dissenyant els processos de millora en funció de les evidències recollides.

Al estar al principi del procés d'implantació del SAIQU hi ha aspectes que encara no es poden valorar com les pràctiques externes curriculars, el treball final de grau i la inserció laboral. Durant el procés de redacció d'aquest primer IST s'ha posat de manifest que no es disposa d'algunes dades de seguiment que semblen interessant perquè ENTI-UB no té accés a algunes eines de gestió acadèmica pròpies de la UB i no participa de tots els processos globals que dur a terme la pròpia universitat. Ja s'ha començat a estudiar com coordinar-se per poder obtenir dades rellevants i que poden millorar la qualitat del seguiment realitzat.

Pel que fa a la informació pública, la política de qualitat d'ENTI-UB és accessible a la web (<http://enti.cat/normativa>) com també ho és la memòria verificada del grau i l'informe de seguiment de la titulació garantint l'accessibilitat a tota la comunitat universitària.

Finalment, al llarg del desplegament dels diferents cursos del grau, s'anirà valorant el desenvolupament general del SAIQU, però de moment es pot dir:

- El SAIQU verificat en la memòria ha facilitat la implantació del primer curs de la titulació.
- El SAIQU del centre està garantint la recollida d'informació i dels resultats rellevants per a la gestió eficient del grau.
- Poder accedir a la web de seguiment, elaborada des d'AQUB, ha estat de gran utilitat però cal ampliar l'accés a indicadors i dades que permetran millorar l'anàlisi del desplegament de la titulació.
- Ha estat de gran utilitat la elaboració per part d'AQUB de guies de suport per poder analitzar cada un dels procediments així com una plantilla general per assegurar i facilitar la incorporació de tota la informació vinculada amb el seguiment de la titulació.
- El SAIQU facilita els processos de seguiment del grau i de millora continuada de la seva qualitat a partir de l'anàlisi de dades objectives.
- El SAIQU del centre garanteix el desenvolupament satisfactori del grau en Continguts Digitals Interactius.

Malgrat ser el primer any d'implantació del grau, es pot concloure que, amb la informació que disposem en aquest moment, el SAIQU s'adequa a les necessitats de la titulació del centre.

ANNEXOS

- Pla docent del Grau en continguts digitals interactius del curs 2013-2014.
- Informe alumnes matriculats en primera assignació 2013-2014.
- Informe perfil d'alumnes matriculats 2013-2014.