

Encuesta Satisfacción Estudiantado – Asignatura (Curso)

Año Académico 2025/26

Facultad de Nuevas Tecnologías Interactivas (NTI)

GRADO (Valoración media escala 1-5)					
<i>Titulación</i>	Min.	Max.	Media	Mediana	Desviación típica
<i>Arte para Videojuegos</i>	1,0	4,8	3,32	3,65	1,04
<i>Diseño y Desarrollo de Videojuegos</i>	2,0	5,0	3,97	4,15	0,85
<i>Grado en Producción de Música y Sonido para la Industria del Entretenimiento (PMSIE)</i>	1,0	4,8	3,59	3,67	0,82
<i>Ciberseguridad</i>	1,5	5,0	3,75	3,90	0,70
<i>Multimedia</i>	3,0	4,7	4,17	4,35	0,48

Grado en Arte para Videojuegos (Valoración media escala 1-5)		
<i>Asignaturas</i>	Curso	Media Global
<i>Arte conceptual I</i>	1	4,8
<i>Creatividad</i>	1	2,3
<i>Dibujo tradicional</i>	1	3,5
<i>Diseño gráfico</i>	1	2,8
<i>Historia del arte y los videojuegos</i>	1	4,6
<i>Anatomía y modelo orgánico</i>	2	2,8
<i>Animación 2D digital</i>	2	2,0
<i>Animación 3D I</i>	2	4,7
<i>Arte conceptual II</i>	2	2,5
<i>Motores de videojuegos</i>	2	4,4

<i>Animación 3D II</i>	3	3,8
<i>Dirección artística</i>	3	3,8
<i>Modelado 3D II</i>	3	4,3
<i>Narrativa y lenguaje sonoro</i>	3	1,0
<i>Música y multimedia</i>	3	2,0
<i>Diseño de juegos</i>	1	4,2
<i>Fundamentos de animación</i>	1	1,9
<i>Fundamentos del modelado 3D</i>	1	4,3
<i>Proyecto I</i>	1	3,9
<i>Psicología</i>	1	3,4
<i>Iluminación y render</i>	2	3,8
<i>Lenguaje y narrativa audiovisual</i>	2	2,4
<i>Modelado 3D I</i>	2	4,3
<i>Proyecto II</i>	2	4,1
<i>Proyecto III</i>	3	1,5
<i>Diseño de interfaces</i>	2	4,0
<i>Diseño y arte para entornos y niveles</i>	3	4,5
<i>Efectos visuales</i>	3	2,0
<i>Texturización avanzada</i>	3	3,0
<i>Diseño de sonido I</i>	3	3,0

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

(Valoración media escala 1-5)

<i>Asignaturas</i>	<i>Curso</i>	<i>Media Global</i>
<i>Fundamentos de la programación</i>	1	3,9
<i>Matemática discreta</i>	1	4,0
<i>Taller de diseño de juegos</i>	1	4,4
<i>Usabilidad y análisis de juego</i>	1	5,0
<i>Tecnología de la productividad</i>	1	3,9

<i>Análisis de datos y teoría de juegos</i>	2	2,8
<i>Diseño de videojuegos</i>	2	4,2
<i>Ingeniería del software. Aplicación del desarrollo de videojuegos</i>	2	3,8
<i>Sistemas operativos y redes</i>	2	3,8
<i>Arte conceptual I</i>	3	3,0
<i>Programación de juegos para consolas</i>	3	5,0
<i>Programación de juegos para móviles</i>	3	5,0
<i>Simulación física para realidad virtual y videojuegos</i>	3	4,0
<i>Introducción a la psicología</i>	1	4,4
<i>Fundamentos de computadores</i>	1	4,3
<i>Matemática</i>	1	4,3
<i>Proyecto I</i>	1	4,5
<i>Tecnología de la programación</i>	1	4,5
<i>Proyecto II</i>	2	4,1
<i>Diseño de niveles</i>	2	4,2
<i>Informática gráfica</i>	2	3,1
<i>Mecánica</i>	2	3,5
<i>Tecnologías inmersivas</i>	2	2,8
<i>Proyecto III</i>	3	2,5
<i>Ciencia y ciclo de vida de los datos</i>	3?	2,0
<i>Fundamentos de animación</i>	3	5,0
<i>Mecánicas y técnicas de diseño de juego avanzadas</i>	3	4,5
<i>Programación de juegos en red</i>	3	4,5
<i>Técnicas de inteligencia artificial para videojuegos</i>	3	4,0
<i>Iluminación y render</i>	3¿	ND

**Grado en Producción de Música y Sonido para la Industria del
Entretenimiento (PMSIE)**

(Valoración media escala 1-5)

<i>Asignaturas</i>	<i>Curso</i>	<i>Media Global</i>
<i>Acústica</i>	1	3,0
<i>Fundamentos musicales para la composición</i>	1	4,0
<i>Historia y estética de la música clásica</i>	1	3,8
<i>Producción musical digital</i>	2	4,2
<i>Formación auditiva y práctica instrumental 2</i>	2	3,4
<i>Tecnología audiovisual</i>	1	4,3
<i>Narrativa audiovisual</i>	1	4,7
<i>Composición 2</i>	2	4,1
<i>Técnicas de grabación</i>	2	4,3
<i>Propiedad intelectual</i>	2	4,0
<i>Producción de música electrónica</i>	3	4,2
<i>Mezcla y masterización 2</i>	3	3,8
<i>Formación auditiva y práctica instrumental 4</i>	3	2,8
<i>Composición avanzada</i>	3	3,0
<i>Proyecto producción musical</i>	3	4,3
<i>Edición musical</i>	4	1,7
<i>Tecnología de videojuegos</i>	4	3,3
<i>Proyecto multimedia interactivo</i>	4	5,0
<i>Creación empresarial</i>	4	4,8
<i>Historia y estética de la música moderna</i>	1	3,1
<i>Composición 1</i>	1	2,7
<i>Introducción a la producción digital</i>	1	3,3
<i>Formación auditiva y práctica instrumental 1</i>	1	2,6
<i>Formación auditiva y práctica instrumental 3</i>	2	3,4
<i>Diseño de sonido 1</i>	1	4,5
<i>Diseño de sonido 2</i>	2	4,1
<i>Composición 3</i>	2	4,0
<i>Film scoring 1</i>	2	3,3

<i>Mezcla y masterización</i>	2	3,6
<i>Diseño sonoro para medios interactivos</i>	3	3,8
<i>Análisis musical</i>	3	2,7
<i>Audio inmersivo</i>	3	2,7
<i>Film scoring II</i>	3	3,4
<i>Técnicas avanzadas de producción</i>	3	4,2
<i>Marketing musical</i>	4	4,0
<i>Orquestación MIDI</i>	4	3,0
<i>Introducción al middleware</i>	4	1,0

Grado en Ciberseguridad

(Valoración media escala 1-5)

<i>Asignaturas</i>	Curso	Media Global
<i>Fundamentos de los computadores – Sistemas operativos</i>	1	4,1
<i>Introducción a la ciberseguridad</i>	1	4,6
<i>Introducción a la programación</i>	1	2,9
<i>Matemática discreta</i>	1	3,6
<i>Tecnología de la productividad</i>	3	3,4
<i>Análisis y tipologías de malware</i>	2	3,6
<i>Bases de datos</i>	1	4,1
<i>Gobernanza, regulación y estándares</i>	2	3,7
<i>Programación orientada a objetos</i>	2	4,1
<i>Redes II</i>	2	4,4
<i>Ciberseguridad en desarrollos tecnológicos, innovadores y avanzados</i>	3	4,0
<i>Desarrollo web</i>	3	3,0
<i>Inteligencia artificial aplicada a la ciberseguridad</i>	3	4,0
<i>Programación segura (SDLC)</i>	2	3,7
<i>Threat intelligence – Inteligencia de amenazas</i>	3	3,9

<i>Control de acceso</i>	1	1,5
<i>Estadística</i>	1	3,3
<i>Estructura de computadores, paralelismos y sistemas distributivos</i>	1	4,5
<i>Redes I. Introducción</i>	1	3,0
<i>Matemática básica</i>	1	3,1
<i>Análisis y gestión de riesgos</i>	2	4,3
<i>Criptografía</i>	2	3,9
<i>Diseño y análisis de algoritmos avanzados</i>	2	4,0
<i>Redes III. Implementación segura de redes</i>	2	4,5
<i>Seguridad de las bases de datos</i>	2	4,2
<i>Ciclo de vida de los datos y protección de los mismos en cada fase</i>	3	3,7
<i>Forense digital - Técnicas de ocultación de información</i>	3	5,0
<i>Hacking ético - Test de penetración (pentest)</i>	3	3,0
<i>Protección de infraestructuras críticas</i>	3	3,5
<i>Seguridad en la nube</i>	3	4,5

Grado Multimedia (Valoración media escala 1-5)		
<i>Asignaturas</i>	Curso	Media Global
<i>Matemáticas</i>	1	4,0
<i>Física</i>	2	3,0
<i>Metodologías de aplicación</i>	2	3,7
<i>Metodologías ágiles de gestión</i>	3	3,5
<i>Música y multimedia</i>	3	3,8
<i>Programación de bases de datos multimedia</i>	3	4,5
<i>Programación de dispositivos móviles</i>	3	3,4
<i>Programación transmedia</i>	3	4,7
<i>Programación transmedia avanzada</i>	4	4,3
<i>Internet de las cosas</i>	4	4,5

<i>Creación empresarial</i>	4	4,0
<i>Tendencias tecnológicas</i>	4	4,3
<i>Fundamentos de la empresa multimedia</i>	3	4,7
<i>Procesado de imagen y sonido</i>	3	4,3
<i>Proyecto transmedia 3</i>	3	4,3
<i>Redes avanzadas</i>	3	4,7
<i>Tecnologías inmersivas</i>	3	3,5
<i>Arte 3D</i>	4	4,7
<i>Marketing multimedia</i>	4	4,7

MÁSTER (Valoración media escala 1-5)					
Titulación	Min.	Max.	Media	Mediana	Desviación típica
<i>Máster de Realidad Virtual y Aumentada</i>	3,0	5,0	4,17	4,50	0,90
<i>Máster de Juego, Gamificación y Tecnología aplicados a la Educación</i>	4,8	5,0	4,90	5,00	0,09

Máster de Realidad Virtual y Aumentada (Valoración media escala 1-5)		
Asignaturas	Curso	Media Global
<i>La percepción auditiva y visual en el espacio virtual</i>	1	ND
<i>Fundamentos de ciencias cognitivas y psicología</i>	1	3,0
<i>Ideación del producto</i>	1	5,0
<i>Producción</i>	1	3,0
<i>Marketing y comunicación</i>	1	4,0
<i>Taller de modelado 3D y esculpido</i>	1	5,0
<i>Motores de juego y realidad virtual</i>	1	5,0
<i>Diseño de escenarios, iluminación, interacción y sonorización 3D</i>	1	ND

<i>Taller de rigging y animación</i>	1	ND
<i>Arte 3D avanzado para realidad virtual</i>	1	ND
<i>Proyecto de programación</i>	1	ND

Máster de Juego, Gamificación y Tecnología aplicados a la Educación

(Valoración media escala 1-5)

<i>Asignaturas</i>	Curso	Media Global
<i>Bases del aprendizaje a través del juego y la gamificación</i>	1	5,0
<i>El juego: creación y contexto</i>	1	5,0
<i>Juego aplicado</i>	1	5,0
<i>Gamificación</i>	1	4,8
<i>Herramientas metodológicas para el juego y la gamificación</i>	1	4,8
<i>Herramientas tecnológicas para el juego y la gamificación</i>	1	5,0