

Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles

La Facultad de Informática dispone de las infraestructuras (aulas, laboratorios, biblioteca, etc) necesarias para abordar el nuevo Grado en Desarrollo de videojuegos con garantía de calidad.

La Facultad de Informática consta de un edificio inaugurado en 2003, en el que se ubican todos los recursos materiales y servicios necesarios para impartir las enseñanzas del nuevo título. Las aulas se encuentran en la planta baja y primera. Los laboratorios de docencia están situados en la planta segunda. Los despachos de los profesores y los laboratorios de investigación se encuentran distribuidos entre las plantas segunda, tercera y cuarta. El decanato, las direcciones de los tres departamentos adscritos a la Facultad y los Servicios Generales se encuentran en el ala Noroeste del edificio ocupando las plantas segunda, tercera y cuarta. En la primera planta se concentran la Sala de Juntas, la Sala de Grados, y la Sala de Reuniones. El Salón de actos, con capacidad para 330 personas, se encuentra en la planta baja.

Por último la biblioteca ocupa las 4 plantas del ala suroeste del edificio.

Aulas

La Facultad dispone de 16 aulas para clases magistrales (de 78 a 182 puestos) con capacidad para 2100 alumnos. Todas las aulas están dotadas con sistema de videoproyección, retroproyección, megafonía inalámbrica y conexión a Internet por cable (100 Mb/s) y WiFi.

Laboratorios

La Facultad cuenta con 11 laboratorios para docencia y 1 laboratorio adicional para realizar consultas y navegar por internet situado en la biblioteca de la Facultad. Todos los laboratorios cuentan con 20 ordenadores y 40 puestos para alumnos. Cabe destacar que en todos los laboratorios contamos con 1 puesto adaptado en el que se instala todo el software requerido para dar servicio a alumnos con diversidad funcional y que todos los equipos un laboratorio se renuevan cada 4 años. Además del equipamiento general, contamos con 2 tipos específicos de laboratorios adicionales: 2 laboratorios de redes (con una infraestructura de red específica para el laboratorio) y 3 laboratorios de hardware (que tienen entrenadores, osciloscopios, etc., para realizar prácticas).

Se utilizarán los laboratorios 1 y 11 para el GDV ya que estos laboratorios disponen de tarjetas de vídeo más potentes que el resto de laboratorios y en el laboratorio 11 se dispone de doble monitor. Así mismo a estos laboratorios se les dotará de 1 estación de trabajo con monitor panorámico y audio 5.1 para poder realizar las tareas de generación de los proyectos y prácticas finales que requieren de mayor capacidad de computación y para realizar las presentaciones de los proyectos. Finalmente, se dotará de tarjetas digitalizadores disponibles en préstamo que pueden ser utilizadas en estos laboratorios para utilizarlas en las asignaturas más relacionadas con el diseño 2D y 3D.

Para el curso 2015-16 la ocupación de los laboratorios es del 50%-59% (dependiendo del cuatrimestre) del tiempo total disponible, incluyendo la nueva docencia asociada al primer curso del grado de videojuegos, quedando suficiente margen para asumir el nuevo grado. En particular:

Curso	1er semestre (h/semana)	2º semestre (horas semana)
2015-16 (1º implantado)	4	8
2016-17 (1º, 2º implantados)	9	15
2016-17 (1º, 2º, 3º implantados)	12	22
2017-18 (todos los cursos implantados)	16	30

De modo que el porcentaje de uso de los laboratorios 1 y 11 del GDV respecto a la disponibilidad total es de:

Curso	1er semestre (% uso)	2º semestre (% uso)
2015-16 (1º implantado)	15 %	25 %
2016-17 (1º, 2º implantados)	20 %	36,7 %
2016-17 (1º, 2º, 3º implantados)	26,70 %	50 %
2017-18 (todos los cursos implantados)	26,70 %	50 %

Desde el punto de vista software los Laboratorios 1 y 11 cuentan con:

- Software para desarrollo de aplicaciones que se puede utilizar para videojuegos Visual Studio, Eclipse, Android SDK.
- Software específico para desarrollo de videojuegos: Unity 3D, Unreal Engine.
- Software para diseño 2D y 3D: Adobe Photoshop CS6, Autodesk 3DS Max y Autodesk Maya.
- Software específico para audio: Audacity

Para cualquier necesidad de material de laboratorio que pueda surgir en los próximos cursos la Facultad cuenta con un presupuesto anual de más de 130.000 euros.

Además existe un servicio de préstamo de ordenadores portátiles para los alumnos dotado en la actualidad con 20 máquinas.

Biblioteca

La Biblioteca de la Universidad Complutense a la que pertenece la Biblioteca de la Facultad de Informática ha sido evaluada por la ANECA obteniendo en 2006 la Certificación de Calidad.

La biblioteca ocupa 1.215 metros cuadrados distribuidos en cuatro plantas y tiene 257 puestos de lectura. Dispone de dos salas de lectura, una mediateca con 47 puestos de consulta y tres salas de trabajo en grupo, y un depósito. Cuenta con una plantilla de 10 funcionarios y el horario de apertura es de 9 a 21 horas. El presupuesto gestionado por la Biblioteca en este curso ha sido de más de 83.000 € (destacando 46.000 € en libros y 23.000 € en revistas), ingresando unos 1.400 nuevos volúmenes y 400 CDs y DVDs.

Dispone de una colección de más de 26.000 volúmenes, incluyendo el fondo histórico del Centro de Cálculo de la Universidad Complutense, 305 publicaciones periódicas, más de 5.000 CDs y DVDs y 177 videojuegos. Además destaca por las colecciones electrónicas con las que cuenta la UCM. Por un lado de publicaciones periódicas, como las suscripciones a la ACM Digital Library, a IEEE Xplore, a Springer Book Series, Wiley InterScience y Elsevier Science Direct, que cubren un porcentaje muy alto de las publicaciones periódicas sobre Informática que se editan en el mundo. Por otro de colecciones de libros, fundamentalmente Safari Books que este año cuenta con más de 30.000 libros de actualidad en el campo de la Informática, Computer Science Collection, Ebrary Academic Collection y colecciones históricas digitalizadas, como Dioscórides.

Campus Virtual

El Campus Virtual UCM (CV-UCM) extiende los servicios y funciones del campus universitario por medio de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. El CV-UCM es un conjunto de espacios y herramientas en Internet que sirven de apoyo al aprendizaje, la enseñanza y la gestión docente, y están permanentemente a disposición de todos los miembros de la comunidad universitaria. La UCM ofrece a todos los profesores la oportunidad de "virtualizar" sus asignaturas como complemento a la enseñanza presencial. Pueden disponer por tanto, de un instrumento valioso, en particular, para el autoaprendizaje, la comunicación y la evaluación.

Espacio WIFI

La Facultad dispone de conexión inalámbrica en todo el edificio, lo que permite a los estudiantes el uso de sus propios equipos informáticos en cualquiera de los espacios de nuestra facultad.

Museo de informática

La Facultad de Informática dispone de un Museo de la Informática donde se puede realizar un recorrido educativo por la historia de la Informática desde sus comienzos (el museo cuenta con el primer computador construido en España) hasta la actualidad.

Servicio de cafetería

La Facultad dispone de dos cafeterías con servicio de comedor para los alumnos y profesores de la Facultad.

Servicio de taquillas

La Facultad dispone de un servicio de 2500 taquillas que permite asignar al comienzo del curso escolar una taquilla a cada uno de los alumnos matriculados para poder depositar sus pertenencias.

Cajero automático

La Facultad de Informática tiene servicio de cajero automático las 24 horas del día.

Transporte público

La Facultad tiene servicio de autobuses municipales a la puerta del edificio.

Previsión de adquisición de los recursos materiales y servicios necesarios.

Aunque las instalaciones de la Facultad de Informática son muy nuevas, la Facultad tiene una política de inversiones y renovación de material muy ambiciosa.

Cada año se renuevan completamente los computadores de al menos cuatro de los laboratorios de la Facultad. Por ejemplo durante el curso pasado el presupuesto de los laboratorios de alumnos de la Facultad superó los 160.000 euros.

Esta política se mantendrá en el futuro.

Convenios para la realización de prácticas en empresas

En la Facultad de Informática se lleva impartiendo un título propio de máster en Desarrollo de Videojuegos desde hace diez años (<http://www.videojuegos-ucm.es/>). Los alumnos de este máster realizan prácticas en las empresas de videojuegos más prestigiosas del país. En la siguiente tabla se incluyen las empresas y estudios de videojuegos con los que la Facultad de Informática de la UCM tiene convenios activos y en las que los alumnos del Máster han disfrutado de prácticas remuneradas (<http://www.videojuegos-ucm.es/becas>) en los últimos años. Estos convenios son el marco que utilizaremos para que los alumnos del Grado en Videojuegos realicen las asignaturas optativas prácticas en empresas I y II.

Empresa	CIF	Convenio con UCM
ALIEN FLOW S.L.	B86241510	22/02/2012
Bitoon	B83929976	05/06/2012
BRIDGE BANDIT S.L.	B87020053	22/01/2014
COSMO MEDIA S.L.	B47443387	22/09/2013
DEIMOS SPACE SLU	B83028084	28/10/2014
BRB INTERNACIONAL, S.A.	A28295038	10/05/2011
EREPUBLIK WEB ESPAÑA	B82659657	02/10/2012
Electronic Arts Software S.L.	B81009151	28/03/2014
Evil Mind Entertainment S.L.	B86343746	22/02/2014
G4M3 S.L.	B86308939	22/12/2013
GLOBAL INFOMEDIA, S.L.	B83408237	29/02/2012
INGECIBER S.A.	A78348950	24/09/2014
INTELYGENZ S.L.	B83479063	22/03/2014
Over the Top Games S.L.	B85352623	01/08/2010
Padaone Games S.L.	B86477056	09/01/2015
Planet Media Game S.L.	B86616877	11/12/2014

Pandora Interactive S.L.	B85837300	08/02/2013
Ubisoft S.A.	A60695814	17/02/2015
Virtual Toys S.L	B81173080	11/03/2015

Adicionalmente, a través del COIE y la Fundación General de la UCM se dispone de convenios activos con más de 900 empresas relacionadas con la informática en las que los alumnos de nuestra Facultad realizan prácticas en empresas.