Universidad Rey Juan Carlos

GUÍA DOCENTE

PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CURSO 2025-26

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

Fecha de publicación: 07-07-2025

I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	2 curso, 2Q semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación

Esta asignatura ofrece una visión global del desarrollo de videojuegos desde el enfoque de la ingeniería del software. El estudiante aprenderá a identificar los distintos tipos de videojuegos y sus procesos de creación, conocer las principales plataformas y entornos de desarrollo, aplicar herramientas de gestión del ciclo de vida. También se abordará cómo adaptar procesos genéricos de desarrollo a proyectos de videojuegos concretos, aplicar ingeniería de requisito y familiarizarse con metodologías, estándares y técnicas de ingeniería del software, así como con la gestión del cambio en procesos de desarrollo.

II.B-Presentación en inglés

This course offers a comprehensive overview of video game development from a software engineering perspective. Students will learn to identify different types of video games and their creation processes, understand the main development platforms and environments, and apply lifecycle management tools. The course also covers how to adapt generic software development processes to specific video game projects, apply requirements engineering, and become familiar with software engineering methodologies, standards, and techniques, as well as change management in development processes

III.-Resultados de Aprendizaje

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

CG01. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad
CG02. Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas
CG03. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los Videojuegos y los Medios Digitales.
CG04. Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.
CG05. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
CG06. Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.
CG07. Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas multimedia y los videojuegos, así como de la información que gestionan.
CG08. Capacidad para definir, evaluar y seleccionar software para el desarrollo de sistemas en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales, entendiendo las peculiaridades de las distintas plataformas hardware en las que deberán ejecutarse dichos sistemas.
CG10. Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.
CG11. Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos.
CG13. Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la Ingeniería como instrumento para el aseguramiento de su calidad.
CG14. Conocimiento y comprensión de un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
CG15. Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
CG16. Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
CG17. Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
CG18. Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
CE33.Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.
CE08. Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
CE09. Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes adaptadas al ámbito de los videojuegos, los sistemas multimedia y la realidad virtual.
CE19.Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software, especialmente aquellos modelos utilizados preferentemente por la industria del videojuego.

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

Tema 1. Modelos de procesos en el desarrollo de Videojuegos.
Tema 2. Ciclos de vida software y adaptación al ámbito de Videojuegos
Tema 3. Metodologías de desarrollo software.
Tema 4. Planificación de procesos software y adaptación al ámbito de Videojuegos.
Tema 5. Gestión de las necesidades de proceso software.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Otras	Charla invitada (sujeto a disponibilidad)
Otras	Lecciones magistrales
Prácticas / Resolución de ejercicios	Prácticas con ordenador
Otras	Pruebas escritas
Otras	Trabajos / proyectos propuestos (individuales o colectivos)
Otras	Resolución de problemas y casos prácticos

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)	
Clases teóricas	20
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	12
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	24
Realización de pruebas	4
Tutorías académicas	18
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	0
Preparación de clases teóricas	45
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	42
Preparación de pruebas	15
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Ejercicios individuales y/o en equipo derivados de los contenidos claves. Los estudiantes trabajarán en las clases y/o en tiempo de estudio en las entregas y los ejercicios se enviarán por Aula Virtual.
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 15	Tutorías individuales y/o grupales, previa petición por el bloque de correo electrónico de Aula Virtual.
Pruebas	Semana 10 a Semana 15	Prueba final individual presencial en la semana de la 10 a la 15 reevaluable en convocartoria ordinaria y extraordinaria (ejercicios y/o preguntas tipo test y/o preguntas de desarrollo)
Prácticas	Semana 1 a Semana 15	Prácticas en equipo. Varias entregas. Clases presenciales en el horario habitual de clase. Los estudiantes trabajarán en clases presenciales en las entregas de cada grupo y los trabajos se enviarán por Aula Virtual.

Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Clases teóricas presenciales en horario de clase. El estudiante dispondrá de contenidos de apoyo distribuidos a través de Aula Virtual.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Se aplica el aula invertida en la parte teórica de la asignatura que consiste en que los alumnos estudien y preparen los contenidos fuera de clase con apoyo del material proporcionado por los profesores (vídeos o textos), con el objetivo de en que el aula las tareas sean más participativas.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Se realizarán actividades gamificadas con el objetivo de reforzar los conceptos teóricos de la asignatura y mejorar el aprendizaje de los estudiantes

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

Sistemas de evaluación	Reevaluable en Extraordinaria	Ponderación	Actividad de evaluación	Nota mínima	Contenidos	Fecha
S1. Pruebas escritas de respuestas abiertas o tipo test	Sí. Es reevaluable en ordinaria y extraordinaria. Se seguirá el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	60%	Examen	4	Toda la materia	Durante el periodo lectivo. Fechas a determinar durante el periodo lectivo. Entre las semanas 10 y la 15 evaluable y reevaluable en la fecha oficial de la convocatoria ordinaria
S6. Valoración y presentación de trabajos / Proyectos	Sí. Se evaluará a través de la entrega de un ejercicio práctico.	Práctica 1 (10%) Práctica 2 (15%) Práctica 3 (15%)	Práctica 1 Práctica 2 Práctica 3	4	Práctica 1 - Tema 1 Práctica 2 - Temas 2 y 3 Práctica 3 - Temas 4 y 5	Durante el periodo lectivo. Fechas a determinar durante el periodo lectivo.

Cálculo de la nota final

Para aprobar la asignatura habría que sacar una calificación global igual o superior a 5

La nota final se calcula como la media ponderada de las pruebas evaluables, según los porcentajes indicados, siempre que se haya alcanzado la nota mínima requerida en cada una de ellas.

Si alguna de las pruebas evaluables no se supera con la nota mínima necesaria para hacer media, **la nota final será el menor valor entre 3 y la media ponderada**.

Si alguna de las pruebas evaluables no se presenta, esa prueba contará como un 0 en la media, y **la nota final será el menor valor entre 3 y la media ponderada**.

Si no se presenta a ninguna prueba evaluable, la nota final será “No presentado”.

En ambos casos, la nota final será inferior a 4, por lo que no se podrá superar la asignatura.

Convocatoria adelantada

El procedimiento y criterios de evaluación para los estudiantes que soliciten la convocatoria adelantada, será igual que en las convocatorias ordinaria y extraordinaria.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

Convocatoria extraordinaria

En convocatoria extraordinaria los estudiantes solamente se presentarán a la revaluación de las pruebas no superadas, de manera que, para el cálculo de la nota final en esta convocatoria se utilizará la calificación de las pruebas aprobadas en convocatoria ordinaria y las notas obtenidas en las pruebas revaluadas. El cálculo de la nota final se realiza tal y como se indica en el apartado anterior.

La revaluación de las pruebas escritas se realizará en la fecha oficial indicada para la convocatoria extraordinaria.

Para la revaluación de las prácticas se planificarán sendos plazos de entrega a determinar dentro de las fechas de exámenes de convocatoria extraordinaria.

Según la normativa, la nota mínima para las actividades reevaluables es un 4, pero para aprobar la asignatura es necesario obtener un 5 en la calificación global. Esto puede generar situaciones en las que un estudiante haya alcanzado la nota mínima en todas las actividades reevaluables, pero su promedio no sea suficiente para aprobar la asignatura. El estudiante podrá ser reevaluado en convocatoria extraordinaria en las actividades en las que, habiendo superado la nota mínima, haya obtenido una calificación inferior a 5. Si no hubiera actividades reevaluables en esta situación, el estudiante podrá ser reevaluado en otras actividades en las que haya obtenido al menos un 5. Las actividades adicionales serán el envío de un trabajo al profesor.

Conducta académica

En el caso de fraude académico en alguna actividad de evaluación, se otorgará una calificación de cero puntos en dicha actividad lo que, para aquellas actividades con nota mínima superior a cero implica el suspenso en la convocatoria correspondiente. Se recuerda además que, atendiendo al artículo 9.d). de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos (https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/normativa%20convivencia%20universitaria.pdf) el fraude académico en alguna actividad de evaluación se considera falta grave. Las sanciones correspondientes a las faltas graves, según el artículo 11 de la referida normativa, son la expulsión temporal de la Universidad, y la pérdida al derecho de la convocatoria ordinaria.

Evaluación de estudiantes con dispensa académica de asistencia a clase

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que el estudiante quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el estudiante deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El estudiante deberá mantener a lo largo del curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición de los estudiantes en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí

Revisión de las pruebas de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales

A fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, los y las estudiantes con discapacidad o con necesidades educativas especiales podrán solicitar adaptaciones curriculares para el seguimiento de sus estudios. Esas adaptaciones serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad de la Universidad Rey Juan Carlos, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad de la Universidad.

Dicha Unidad emitirá un informe de adaptaciones curriculares, por lo que los y las estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con la Unidad (discapacidad.programa@urjc.es), a fin de analizar conjuntamente las distintas alternativas.

Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad (https://www.urjc.es/codigoetico).

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa sobre conducta académica de la Universidad Rey Juan Carlos (https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/Normativa_conducta_academica_URJC.pdf) y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión?) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí

VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

Debido a que el conicimiento en tecnología cambia rápidamente, se animará a los alumnos a aprender a buscar recursos y estar actualizados. Por eso se trabajará en obtener y familiarizarse en estar actualizados por medio de canales como YouTube, buscadores Web (Google, etc.)
En cuanto a libros tradicionales, se recomienda leer:
Rapid Development de de Steve McConnell
Agile Project Management with Scrum, Ken Schwaber, Microsoft Professional, 2004
Scrum Guide
Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process, Kenneth S. Rubin, Addison-Wesley, 2012
Agile Game Development with Scrum . Clinton Keith Keith. Addison-Wesley Signature, 2010.
Scrum Mastery: From Good to Great Servant-Leadership, Geoff Watts, Inspect & Adapt Ltd, 2013
Suceeding with agile,M. Cohn, 2009UML distilled, M. Fowler, 2000
Patterns of Enterprise Application Architecture, Fowler, 2000The unified modeling language reference model, Rumbaugh et al.

Bibliografía complementaria

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	CARLOS VILLARRUBIA MARTÍN
Correo electrónico	carlos.villarrubia@urjc.es
Departamento	Informática y Estadística
Campus de impartición	Madrid - Quintana
Categoría	Profesor/a Ayudante Doctor/a
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorias póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docentia	0

Nombre y apellidos	JAVIER GARZÁS PARRA
Correo electrónico	javier.garzas@urjc.es
Departamento	Informática y Estadística
Campus de impartición	Móstoles

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.

Categoría	Titular de Universidad
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorias póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	3
Nº de Sexenios	1
Nº de Sexenios de transferencia	1
Nº de evaluaciones positivas Docentia	4
Nombre y apellidos	JORGE FÉLIX LÓPEZ MORENO
Correo electrónico	jorge.lopez@urjc.es
Departamento	Informática y Estadística
Campus de impartición	Madrid - Quintana
Categoría	Titular de Universidad
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorias póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	2
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docentia	1
Nombre y apellidos	JOSÉ LUIS ERAUSQUIN GRANADOS
Correo electrónico	joseluis.erausquin@urjc.es
Departamento	Informática y Estadística
Campus de impartición	Madrid - Quintana
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	No

Horario de tutorías	Para consultar las tutorias póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docentia	0
Nombre y apellidos	JUAN MANUEL CRIADO GARCÍA
Correo electrónico	juan.criado@urjc.es
Departamento	Informática y Estadística
Campus de impartición	Móstoles
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorias póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docentia	0

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 07/02/2026 00:48 | Hash: 23f85c9010bd3d3cdf3a3194d1bc92c8.