CIUDAD AUTÓNOMA DE MELILLA

CIUDAD AUTÓNOMA
DE
MELILLA

Consejería de Economía, Empleo y Administraciones Públicas

DIRECCIÓN GENERAL DE ADMINISTRACIONES PÚBLICAS

INFORME SOBRE LA EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE LOS SERVICIOS PÚBLICOS:

E.C PARTY 2018

CIUDAD AUTÓNOMA DE MELILLA

Conforme a los diversos Planes de Calidad y Modernización de la Ciudad Autónoma de Melilla**,** desde la Dirección General de Administraciones Públicas se fomenta la implicación de la ciudadanía y la rendición de cuentas de la gestión de los Poderes Públicos, uno de los bastiones de la mejora continua en la actividad de Servicio Público.

1. FICHA TÉCNICA:

- **OBJETO DEL ESTUDIO:** El grado de satisfacción que tienen los/ as usuarios/ as-ciudadanos/as sobre el evento cultural de **CAMPUS PARTY–GAMEZONE 2018** perteneciente a la Consejería de Educación, Juventud y Deportes de la Ciudad Autónoma de Melilla.
- **ÁMBITO:** Local.
- **UNIVERSO:** A la Ciudadanía de Melilla.
- **PERIODO DE RECOGIDA:** Durante el ejercicio 2018
- **TAMAÑO DE LA MUESTRA: 120** encuestas.
- **AFIJACIÓN:** Proporcional.
- **TIPO DE MUESTRA:** Aleatorio simple.
- **METODOLOGÍA MUESTRAL:** Entrevistas mediante un cuestionario, *ad hoc*, con una duración aproximada de 1 minuto.

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS OBTENIDOS.

Al analizar los estadísticos descriptivos vemos que sus medias descriptivas están valoradas satisfactoriamente y entre ellas los ítems que lo resume todo, el **NIVEL DE CALIDAD TOTAL** sobre **CAMPUS PARTY – GAMEZONE** con un valor de **3,98** sobre 5.

ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS	N	MEDIA
ORGANIZACIÓN DEL EVENTO	118	4,15
HORARIOS DEL EVENTO	115	3,98
ACCESIBILIDAD A LAS INSTALACIONES	116	3,96
LUGAR DONDE SE CELEBRA EL EVENTO	116	3,80
SEGURIDAD DEL EVENTO	118	4,31
NIVEL DE CALIDAD DEL EVENTO	119	3,98
TORNEO MINECRAFT	11	4,18
TORNEO ROCKET LEAGUE	7	4,71
TORNEO LEAGUE OF LEGENDS	28	4,32
TORNEO OVERWATCH	8	3,88
BRAHWLHALLA	15	3,87
SUPER SAMSH BROS	15	4,53
TORNEO ARMS	3	4,33
FIFA 17	15	4,40
MARVEL VS CAPCOM INFINITE	9	4,00
RETRO TORNEO:SUPER BUTODEN 2	3	4,33
POKEMON SOL Y LUNA	14	4,00
DRAGON BALL FIGTHERZ	21	4,48
HEATHSTONE	2	4,00
CLASH ROYALE	9	4,11
TORNEO COUNTER STRIKE	8	4,50
OVERCOOCKED	2	5,00
TEKKEN 7	8	4,38
TORNEO MARIO KART 8	13	4,46
TREX	3	4,00
INJUSTICE 2	2	3,50
STREET FIGHTER V	7	4,14
TORNEO RETRO:TETRIS	5	3,00
DRAGON BALL XENOVERSE 2	12	4,00
SPLATOON 2	2	3,00
SPEEDRUN CRASH BANDICOOT PSX	3	5,00

CONCIERTO:DURAZZOLUPO	2	4,50
[TEATRO:SAILOR MOON REVIVAL]	4	4,00
TALLER CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS:CREACIÓN DE UN INFINITY RUN CON UNITY	2	4,50
GAME JAM	1	4,00
SPEED DATES	2	3,50
CONCURSO JUST DANCE	7	3,43
CONCURSO DE COSPLAY	1	2,00
CONCURSO DE KARAOKE	3	3,00
MUSEO DEL VIDEOJUEGO:ESPECIAL LA HISTORIA DE NINTENDO	1	4,00
MUSEO MANGA:MERCHANDISING MANGANIME DE LOS 70,80 Y 90	1	4,00
MUSEO MANGA:COLECCIONES PRIVADAS	3	3,67

Fuente: Dirección General de Administraciones Públicas

Cuadro-Resumen de la PERCEPCIÓN, en porcentajes, de los usuarios /as ciudadanos/ as de dichos servicios

	2018			
VALORACIÓN	**SATISFECHOS[1]**	**INSATISFECHOS[2]**	**CONFORME[3]**	**CONFORMIDAD TOTAL[4]**
ORGANIZACIÓN DEL EVENTO	82,2	1,7	16,1	98,3
HORARIOS DEL EVENTO	71,3	6,1	22,6	93,9
ACCESIBILIDAD A LAS INSTALACIONES	69,9	3,4	26,7	96,6
LUGAR DONDE SE CELEBRA EL EVENTO	67,2	12,1	20,7	87,9
SEGURIDAD DEL EVENTO	79,7	0,8	19,5	99,2
NIVEL DE CALIDAD DEL EVENTO	78,1	0,8	21	99,1
TORNEO MINECRAFT	90,9	0	9,1	100
TORNEO ROCKET LEAGUE	100	0	0	100
TORNEO LEAGUE OF LEGENDS	82,1	0	17,9	100
TORNEO OVERWATCH	87,5	12,5	0	87,5
BRAHWLHALLA	60	6,7	33,3	93,3
SUPER SAMSH BROS	93,3	0	6,7	100
TORNEO ARMS	66,7	0	33,3	100
FIFA 17	80	0	20	100
MARVEL VS CAPCOM INFINITE	66,6	11,1	22,2	88,8
RETRO TORNEO:SUPER BUTODEN 2	66,7	0	33,3	100
POKEMON SOL Y LUNA	57,2	0	42,9	100,1
DRAGON BALL FIGTHERZ	85,7	4,8	9,5	95,2
HEATHSTONE	50	0	50	100
CLASH ROYALE	77,7	11,1	11,1	88,8
TORNEO COUNTER STRIKE	87,5	0	12,5	100

OVERCOOCKED	100	0	0	100
TEKKEN 7	100	0	0	100
TORNEO MARIO KART 8	84,6	7,7	7,7	92,3
TREX	66,7	33,3	0	66,7
INJUSTICE 2	50	50	0	50
STREET FIGHTER V	85,8	14,3	0	85,8
TORNEO RETRO:TETRIS	60	40	0	60
DRAGON BALL XENOVERSE 2	75	8,3	16,7	91,7
SPLATOON 2	0	0	100	100
SPEEDRUN CRASH BANDICOOT PSX	100	0	0	100
CONCIERTO:DURAZZOLUPO	100	0	0	100
TEATRO:SAILOR MOON REVIVAL	75	0	25	100
TALLER CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS:CREACIÓN DE UN INFINITY RUN CON UNITY	100	0	0	100
GAME JAM	100	0	0	100
SPEED DATES	50	0	50	100
CONCURSO JUST DANCE	42,9	14,3	42,9	85,8
CONCURSO DE COSPLAY	0	100	0	0
CONCURSO DE KARAOKE	0	0	100	100
MUSEO DEL VIDEOJUEGO:ESPECIAL LA HISTORIA DE NINTENDO	100	0	0	100
MUSEO MANGA:MERCHANDISING MANGANIME DE LOS 70,80 Y 90	100	0	0	100
MUSEO MANGA:COLECCIONES PRIVADAS	33,3	0	66,7	100

3. TABLAS DE FRECUENCIAS

SEXO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Femenino	48	40,0	40,3	40,3
	Masculino	71	59,2	59,7	100,0
	Total	119	99,2	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,8		
Total		120	100,0		

ORGANIZACIÓN DEL EVENTO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	2	1,7	1,7	1,7
	Regular	19	15,8	16,1	17,8
	Bien	56	46,7	47,5	65,3
	Muy bien	41	34,2	34,7	100,0
	Total	118	98,3	100,0	
Perdidos	Sistema	2	1,7		
Total		120	100,0		

HORARIOS DEL EVENTO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy mal	2	1,7	1,7	1,7
	Mal	5	4,2	4,3	6,1
	Regular	26	21,7	22,6	28,7
	Bien	42	35,0	36,5	65,2
	Muy bien	40	33,3	34,8	100,0
	Total	115	95,8	100,0	
Perdidos	Sistema	5	4,2		
Total		120	100,0		

ACCESIBILIDAD A LAS INSTALACIONES

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy mal	1	,8	,9	,9
	Mal	3	2,5	2,6	3,4
	Regular	31	25,8	26,7	30,2
	Bien	46	38,3	39,7	69,8
	Muy bien	35	29,2	30,2	100,0
	Total	116	96,7	100,0	
Perdidos	Sistema	4	3,3		
Total		120	100,0		

LUGAR DONDE SE CELEBRA EL EVENTO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy mal	5	4,2	4,3	4,3
	Mal	9	7,5	7,8	12,1
	Regular	24	20,0	20,7	32,8
	Bien	44	36,7	37,9	70,7
	Muy bien	34	28,3	29,3	100,0
	Total	116	96,7	100,0	
Perdidos	Sistema	4	3,3		
Total		120	100,0		

SEGURIDAD DEL EVENTO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy mal	1	,8	,8	,8
	Regular	23	19,2	19,5	20,3
	Bien	31	25,8	26,3	46,6
	Muy bien	63	52,5	53,4	100,0
	Total	118	98,3	100,0	
Perdidos	Sistema	2	1,7		
Total		120	100,0		

NIVEL DE CALIDAD DEL EVENTO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	,8	,8
	Regular	25	20,8	21,0	21,8
	Bien	68	56,7	57,1	79,0
	Muy bien	25	20,8	21,0	100,0
	Total	119	99,2	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,8		
Total		120	100,0		

¿A través de qué medio te has enterado del evento?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Prensa	35	29,2	30,2	30,2
	Pág.Web Melilla	2	1,7	1,7	31,9
	Red Social	79	65,8	68,1	100,0
	Total	116	96,7	100,0	
Perdidos	Sistema	4	3,3		
Total		120	100,0		

TORNEO MINECRAFT

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	1	,8	9,1	9,1
	Bien	7	5,8	63,6	72,7
	Muy bien	3	2,5	27,3	100,0
	Total	11	9,2	100,0	
Perdidos	Sistema	109	90,8		
Total		120	100,0		

TORNEO ROCKET LEAGUE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bien	2	1,7	28,6	28,6
	Muy bien	5	4,2	71,4	100,0
	Total	7	5,8	100,0	
Perdidos	Sistema	113	94,2		
Total		120	100,0		

TORNEO LEAGUE OF LEGENDS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	5	4,2	17,9	17,9
	Bien	9	7,5	32,1	50,0
	Muy bien	14	11,7	50,0	100,0
	Total	28	23,3	100,0	
Perdidos	Sistema	92	76,7		
Total		120	100,0		

TORNEO OVERWATCH

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	12,5	12,5
	Bien	6	5,0	75,0	87,5
	Muy bien	1	,8	12,5	100,0
	Total	8	6,7	100,0	
Perdidos	Sistema	112	93,3		
Total		120	100,0		

BRAHWLHALLA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	6,7	6,7
	Regular	5	4,2	33,3	40,0
	Bien	4	3,3	26,7	66,7
	Muy bien	5	4,2	33,3	100,0
	Total	15	12,5	100,0	
Perdidos	Sistema	105	87,5		
Total		120	100,0		

SUPER SAMSH BROS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	1	,8	6,7	6,7
	Bien	5	4,2	33,3	40,0
	Muy bien	9	7,5	60,0	100,0
	Total	15	12,5	100,0	
Perdidos	Sistema	105	87,5		
Total		120	100,0		

TORNEO ARMS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	1	,8	33,3	33,3
	Muy bien	2	1,7	66,7	100,0
	Total	3	2,5	100,0	
Perdidos	Sistema	117	97,5		
Total		120	100,0		

FIFA 17

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	3	2,5	20,0	20,0
	Bien	3	2,5	20,0	40,0
	Muy bien	9	7,5	60,0	100,0
	Total	15	12,5	100,0	
Perdidos	Sistema	105	87,5		
Total		120	100,0		

MARVEL VS CAPCOM INFINITE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	11,1	11,1
	Regular	2	1,7	22,2	33,3
	Bien	2	1,7	22,2	55,6
	Muy bien	4	3,3	44,4	100,0
	Total	9	7,5	100,0	
Perdidos	Sistema	111	92,5		
Total		120	100,0		

RETRO TORNEO:SUPER BUTODEN 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	1	,8	33,3	33,3
	Muy bien	2	1,7	66,7	100,0
	Total	3	2,5	100,0	
Perdidos	Sistema	117	97,5		
Total		120	100,0		

POKEMON SOL Y LUNA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	6	5,0	42,9	42,9
	Bien	2	1,7	14,3	57,1
	Muy bien	6	5,0	42,9	100,0
	Total	14	11,7	100,0	
Perdidos	Sistema	106	88,3		
Total		120	100,0		

DRAGON BALL FIGTHERZ

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	4,8	4,8
	Regular	2	1,7	9,5	14,3
	Bien	4	3,3	19,0	33,3
	Muy bien	14	11,7	66,7	100,0
	Total	21	17,5	100,0	
Perdidos	Sistema	99	82,5		
Total		120	100,0		

HEATHSTONE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	1	,8	50,0	50,0
	Muy bien	1	,8	50,0	100,0
	Total	2	1,7	100,0	
Perdidos	Sistema	118	98,3		
Total		120	100,0		

CLASH ROYALE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	11,1	11,1
	Regular	1	,8	11,1	22,2
	Bien	3	2,5	33,3	55,6
	Muy bien	4	3,3	44,4	100,0
	Total	9	7,5	100,0	
Perdidos	Sistema	111	92,5		
Total		120	100,0		

TORNEO COUNTER STRIKE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	1	,8	12,5	12,5
	Bien	2	1,7	25,0	37,5
	Muy bien	5	4,2	62,5	100,0
	Total	8	6,7	100,0	
Perdidos	Sistema	112	93,3		
Total		120	100,0		

OVERCOOCKED

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy bien	2	1,7	100,0	100,0
Perdidos	Sistema	118	98,3		
Total		120	100,0		

TEKKEN 7

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bien	5	4,2	62,5	62,5
	Muy bien	3	2,5	37,5	100,0
	Total	8	6,7	100,0	
Perdidos	Sistema	112	93,3		
Total		120	100,0		

TORNEO MARIO KART 8

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	7,7	7,7
	Regular	1	,8	7,7	15,4
	Bien	2	1,7	15,4	30,8
	Muy bien	9	7,5	69,2	100,0
	Total	13	10,8	100,0	
Perdidos	Sistema	107	89,2		
Total		120	100,0		

TREX

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	33,3	33,3
	Muy bien	2	1,7	66,7	100,0
	Total	3	2,5	100,0	
Perdidos	Sistema	117	97,5		
Total		120	100,0		

INJUSTICE 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	50,0	50,0
	Muy bien	1	,8	50,0	100,0
	Total	2	1,7	100,0	
Perdidos	Sistema	118	98,3		
Total		120	100,0		

STREET FIGHTER V

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	14,3	14,3
	Bien	3	2,5	42,9	57,1
	Muy bien	3	2,5	42,9	100,0
	Total	7	5,8	100,0	
Perdidos	Sistema	113	94,2		
Total		120	100,0		

TORNEO RETRO:TETRIS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	2	1,7	40,0	40,0
	Regular	2	1,7	40,0	80,0
	Muy bien	1	,8	20,0	100,0
	Total	5	4,2	100,0	
Perdidos	Sistema	115	95,8		
Total		120	100,0		

DRAGON BALL XENOVERSE 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	8,3	8,3
	Regular	2	1,7	16,7	25,0
	Bien	5	4,2	41,7	66,7
	Muy bien	4	3,3	33,3	100,0
	Total	12	10,0	100,0	
Perdidos	Sistema	108	90,0		
Total		120	100,0		

SPLATOON 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	2	1,7	100,0	100,0
Perdidos	Sistema	118	98,3		
Total		120	100,0		

SPEEDRUN CRASH BANDICOOT PSX

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy bien	3	2,5	100,0	100,0
Perdidos	Sistema	117	97,5		
Total		120	100,0		

CONCIERTO:DURAZZOLUPO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bien	1	,8	50,0	50,0
	Muy bien	1	,8	50,0	100,0
	Total	2	1,7	100,0	
Perdidos	Sistema	118	98,3		
Total		120	100,0		

TEATRO:SAILOR MOON REVIVAL

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	1	,8	25,0	25,0
	Bien	2	1,7	50,0	75,0
	Muy bien	1	,8	25,0	100,0
	Total	4	3,3	100,0	
Perdidos	Sistema	116	96,7		
Total		120	100,0		

_LER CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS:CREACIÓN DE UN INFINITY RUN CON UNI

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bien	1	,8	50,0	50,0
	Muy bien	1	,8	50,0	100,0
	Total	2	1,7	100,0	
Perdidos	Sistema	118	98,3		
Total		120	100,0		

GAME JAM

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bien	1	,8	100,0	100,0
Perdidos	Sistema	119	99,2		
Total		120	100,0		

SPEED DATES

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	1	,8	50,0	50,0
	Bien	1	,8	50,0	100,0
	Total	2	1,7	100,0	
Perdidos	Sistema	118	98,3		
Total		120	100,0		

CONCURSO JUST DANCE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	14,3	14,3
	Regular	3	2,5	42,9	57,1
	Bien	2	1,7	28,6	85,7
	Muy bien	1	,8	14,3	100,0
	Total	7	5,8	100,0	
Perdidos	Sistema	113	94,2		
Total		120	100,0		

CONCURSO DE COSPLAY

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mal	1	,8	100,0	100,0
Perdidos	Sistema	119	99,2		
Total		120	100,0		

CONCURSO DE KARAOKE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	3	2,5	100,0	100,0
Perdidos	Sistema	117	97,5		
Total		120	100,0		

MUSEO DEL VIDEOJUEGO:ESPECIAL LA HISTORIA DE NINTENDO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bien	1	,8	100,0	100,0
Perdidos	Sistema	119	99,2		
Total		120	100,0		

MUSEO MANGA:MERCHANDISING MANGANIME DE LOS 70,80 Y 90

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bien	1	,8	100,0	100,0
Perdidos	Sistema	119	99,2		
Total		120	100,0		

MUSEO MANGA:COLECCIONES PRIVADAS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Regular	2	1,7	66,7	66,7
	Muy bien	1	,8	33,3	100,0
	Total	3	2,5	100,0	
Perdidos	Sistema	117	97,5		
Total		120	100,0		