



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

Duración: 4 años

Créditos: 240 ECTS

COMPETENCIAS

Esta formación universitaria, desarrolla las competencias generales y específicas de su plan de estudios, así como las habilidades y actitudes profesionales que el mercado laboral va a demandar a sus titulados y tituladas.

La futura graduada y el futuro graduado en Diseño de Videojuegos y Experiencias Interactivas deberá adquirir una serie de competencias de las cuales destacamos las siguientes:

01_COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

02_COMPETENCIAS TRANSVERSALES

03_COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

01_COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en 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 implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

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.

CB3: Que los estudiantes tengan la 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.

CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG1: Pensar de forma crítica, analítica y reflexiva con la finalidad de trabajar de forma sistemática y multidisciplinar en el ámbito de los videojuegos y experiencias interactivas.

CG2: Trabajar en equipos multidisciplinarios fomentando el análisis y la puesta en común de diferentes enfoques profesionales del sector.

CG3: Comunicar en lengua nativa de forma oral y escrita en el contexto profesional del sector.

CG3: Comunicar en lengua nativa de forma oral y escrita en el contexto profesional del sector.

CG4: Utilizar las TICs en el ámbito de la industria de los videojuegos y las experiencias interactivas.

CG5: Realizar un ejercicio profesional ético y responsable en el ámbito del diseño, producción y comercialización de los videojuegos y experiencias interactivas.

CG8: Documentar el proceso de diseño, producción y comercialización de videojuegos y experiencias interactivas.

CG9: Liderar las actividades propias del desarrollo de proyectos del ámbito de los videojuegos y experiencias interactivas comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades profesionales.

CG10: Utilizar estrategias de aprendizaje de forma autónoma para su mejora continuada del ejercicio profesional.

CG11: Discriminar los problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.

CG12: Comunicar en lengua inglesa de forma oral y escrita en el contexto profesional del sector.

02_COMPETENCIAS TRANSVERSALES

El modelo educativo de Florida Universitària fomenta el aprendizaje activo y cooperativo, desarrollando las competencias que requieren los y las profesionales del futuro:

CT1 - Compromiso social y medioambiental

CT2 - Innovación y creatividad

CT3 - Trabajo en equipo y liderazgo

CT4 - Comunicación efectiva

CT5 - Responsabilidad y toma de decisiones

03_COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 - Utilizar adecuadamente las técnicas y los procesos de dibujo para el diseño de objetos, personajes y escenarios, en el ámbito de los videojuegos y las experiencias interactivas.

CE2 - Utilizar adecuadamente las técnicas de diseño gráfico, imagen vectorial e ilustración digital para el diseño y desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.

CE3 - Comprender y dominar los principios y las leyes fundamentales de la dinámica y de la cinemática, y su aplicación para la resolución de problemas propios del ámbito de los videojuegos y las simulaciones.

CE4 - Resolver problemas matemáticos de álgebra lineal, geometría y estadística, aplicados al desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.

CE5 - Aplicar los conocimientos sobre lógica y algorítmica al desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.

CE6 - Ser capaz de entender, diseñar y elaborar programas informáticos básicos para el desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.

CE7 - Comprender los fundamentos del negocio de videojuegos y experiencias interactivas: organización y gestión de empresas, modelos de negocio, aspectos legales y de financiación.

CE8 - Comprender los fundamentos del negocio de videojuegos y experiencias interactivas: organización y gestión de empresas, modelos de negocio, aspectos legales y de financiación.

CE9 - Utilizar los principios de diseño de juegos para la creación de mecánicas y dinámicas en la producción de videojuegos y experiencias interactivas.

CE10 - Concebir, diseñar, implementar y operar sistemas multimedia interactivos y de estimulación multisensorial, para aplicaciones de entretenimiento, visitas virtuales, didácticas, educativas y/o artísticas.

CE11 - Diseñar interfaces capaces de ofrecer una buena experiencia de usuario.

CE12 - Analizar el papel que desempeñan los procesos psicológicos de la percepción, la atención, la memoria, el aprendizaje, las motivaciones y las emociones en el diseño de interfaces de usuario..

CE13- Planificar y gestionar proyectos del área de videojuegos y experiencias interactivas.

CE14- Ser capaz de desarrollar una estrategia de negocio en el ámbito de los videojuegos y experiencias interactivas, teniendo en cuenta todos los aspectos necesarios para el lanzamiento y comercialización de un producto.

CE15 - Ejecutar técnicas de creatividad para aportar ideas y planteamientos originales en los procesos de conceptualización, diseño y desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.

CE16 - Analizar un juego a partir de sus aspectos formales y dramáticos..

CE17- Diseñar juegos con intenciones no exclusivamente lúdicas. Analizar y evaluar el potencial de la aplicación de mecánicas de juego en ámbitos como la salud, la educación o el bienestar.

CE18 - Diseñar, implementar y evaluar experiencias de juego teniendo en cuenta las teorías psicológicas aplicadas a los videojuegos y experiencias interactivas.

CE19 - Crear animaciones de elementos y personajes que refuercen la narrativa.

CE20 - Conceptualizar y desarrollar elementos, escenarios y personajes en entornos 2D y 3D.

CE21 - Programar videojuegos y experiencias interactivas utilizando diferentes entornos de desarrollo específicos siguiendo las fases del proceso de desarrollo de software.

96 122 03 80 - info@florida.es

C/ Rei en Jaume I, 2 46470 CATARROJA (Valencia)





96 122 03 80 - info@florida.es

C/ Rei en Jaume I, 2 46470 CATARROJA (Valencia)





96 122 03 80 - info@florida.es

C/ Rei en Jaume I, 2 46470 CATARROJA (Valencia)





Florida

Universitària