

COMPETENCIAS A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

- **COMPETENCIAS BÁSICAS, GENERALES Y ESPECÍFICAS**

MÓDULO	MATERIA	COMPETENCIAS
<p>MÓDULO I</p> <p>BASES PARA UNA TERORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS</p>	<p>HISTORIA</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar. ▪ Capacidad para comprender el resultado de la relación entre el pensar humano y el obrar humano en el estudio de la historia de Occidente.

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para plantear y responder creativamente a las preguntas fundamentales en torno al qué, el por qué y las consecuencias de los acontecimientos humanos, sociales, políticos y económicos. <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para comprender la historia, teoría y discurso del juego y su importancia para el hombre y para la sociedad. ▪ Capacidad para conocer la historia y evolución del videojuego e identificar las principales corrientes e impulsores del ocio digital interactivo. ▪ Habilidad para el manejo de las fuentes documentales que posibiliten la creación de productos de ocio digital interactivo creíbles.
	ANTROPOLOGÍA	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para descubrir y confrontarse personalmente con la cultura universitaria: búsqueda comunitaria del saber, sensibilidad hacia la teoría y la acción creativa, liderazgo personal y social. ▪ Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar. ▪ Capacidad crítica y autocrítica vinculada al análisis de la realidad social, al respeto y defensa de los Derechos Humanos y a un compromiso ético a través de un ejercicio profesional responsable.

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para plantear y responder creativamente a las preguntas fundamentales en torno al qué, el por qué y las consecuencias de los acontecimientos humanos, sociales, políticos y económicos. ▪ Capacidad para descubrir el aspecto dialógico de la realidad como camino a la propia plenitud y abrirse a la Trascendencia como fundamento del ser y su sentido en la propia existencia. <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para reconocer las bases filosóficas que han influenciado en las obras literarias y cinematográficas a la hora de crear mundos imaginarios. ▪ Capacidad para descubrir la antropología implícita en toda acción y ciencia humana y analizarla críticamente: ¿qué idea del hombre subyace en las diversas teorías y cuáles son sus implicaciones prácticas: personales, sociales? ▪ Capacidad para asegurar mediante la actividad profesional el uso responsable del videojuego.
	COMUNICACIÓN	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar. ▪ Capacidad para integrarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, fomentando el análisis y la puesta en común de los diferentes enfoques.

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Habilidad para expresarse con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral. ▪ Habilidad para dominar las tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación en el ámbito de la industria de los videojuegos. <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para conocer la historia y evolución del videojuego e identificar las principales corrientes e impulsores del ocio digital interactivo. ▪ Capacidad para comprender las bases de la narrativa específica del videojuego y su plasmación en el medio digital. ▪ Capacidad para identificar las principales corrientes y creaciones de la literatura y el cine como manifestaciones de la cultura occidental y su influencia en los videojuegos. ▪ Capacidad para comprender las interacciones y los canales de comunicación establecidos entre comunidades de videojugadores a través de las redes y su influencia en la industria del videojuego. ▪ Capacidad para comprender el contexto sociológico y las pautas de comportamiento de los jugadores en una industria global para crear obras de éxito adaptadas a cada cultura. ▪ Capacidad para dominar los fundamentos de la postproducción y el montaje de imagen y sonido. ▪ Capacidad para desarrollar y ejercitar técnicas que fomenten la creatividad y el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. ▪ Capacidad para transmitir la diversidad cultural en el medio del ocio digital mediante la creación de puntos de encuentro entre personas o grupos sociales de diferentes países y culturas. ▪ Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego.
	SOCIOLOGÍA	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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.

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para integrarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, fomentando el análisis y la puesta en común de los diferentes enfoques. <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para comprender el contexto sociológico y las pautas de comportamiento de los jugadores en una industria global para crear obras de éxito adaptadas a cada cultura. ▪ Capacidad para transmitir la diversidad cultural en el medio del ocio digital mediante la creación de puntos de encuentro entre personas o grupos sociales de diferentes países y culturas.
	ESTADÍSTICA	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para sintetizar e interrelacionar los conocimientos adquiridos a lo largo del grado para aplicarlos de forma documentada y coherente a un proyecto específico.

		<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego. ▪ Capacidad para diseñar videojuegos equilibrados en sus estrategias y sistemas de juego.
	EDUCACIÓN	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad crítica y autocrítica vinculada al análisis de la realidad social, al respeto y defensa de los Derechos Humanos y a un compromiso ético a través de un ejercicio profesional responsable. <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para aprovechar las posibilidades educativas del videojuego como medio de aprendizaje de contenidos y adquisición de destrezas.

<p style="text-align: center;">MÓDULO II</p> <p style="text-align: center;">ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL VIDEOJUEGO</p>	<p style="text-align: center;">EMPRESA</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para sintetizar e interrelacionar los conocimientos adquiridos a lo largo del grado para aplicarlos de forma documentada y coherente a un proyecto específico. ▪ Capacidad crítica y autocrítica vinculada al análisis de la realidad social, al respeto y defensa de los Derechos Humanos y a un compromiso ético a través de un ejercicio profesional responsable. ▪ Capacidad para integrarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, fomentando el análisis y la puesta en común de los diferentes enfoques. <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para aprovechar las posibilidades educativas del videojuego como medio de aprendizaje de contenidos y adquisición de destrezas. ▪ Capacidad para asegurar mediante la actividad profesional el uso responsable del videojuego. ▪ Capacidad para concebir, planificar y realizar productos digitales de ocio interactivo, con la posibilidad de colaborar y/o dirigir proyectos propios. ▪ Capacidad para entender la estructura, el funcionamiento, la gestión y la promoción de una empresa en el sector del ocio digital interactivo. ▪ Capacidad para desarrollar prototipos de sistemas de juego y los métodos para su presentación comercial.
--	---	--

	DERECHO	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad crítica y autocrítica vinculada al análisis de la realidad social, al respeto y defensa de los Derechos Humanos y a un compromiso ético a través de un ejercicio profesional responsable. <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para comprender y dominar el panorama de protección jurídica de la industria del videojuego y entender las preguntas y desafíos en cuestión de propiedad intelectual y derechos de autor.
--	----------------	---

<p style="text-align: center;">MÓDULO III</p> <p style="text-align: center;">CONOCIMIENTO DE SISTEMAS JUGABLES Y PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGO</p>	<p style="text-align: center;">BASES DE CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Habilidad para dominar las tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación en el ámbito de la industria de los videojuegos. <p>COMPETENCIAS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego. ▪ Capacidad para entender y aplicar los principios de programación para comprender el proceso tecnológico que entraña la producción de un videojuego. ▪ Capacidad para comprender y dominar diferentes editores gráficos de videojuegos para poder realizar prototipos funcionales y aplicar las labores de testeo. ▪ Capacidad para definir automatismos con apariencia de inteligencia para personajes no jugadores controlados por la máquina. ▪ Capacidad para comprender y analizar los principios de los juegos en red y crear narraciones para multijugador capaces de funcionar a gran escala.
--	---	---

<p style="text-align: center;">MÓDULO IV</p> <p style="text-align: center;">PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL</p>	<p style="text-align: center;">EXPRESIÓN ARTÍSTICA</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Habilidad para expresarse con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral. ▪ Habilidad para dominar las tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación en el ámbito de la industria de los videojuegos. ▪ Habilidad para exponer razonadamente las ideas a partir de los fundamentos de la argumentación y la retórica utilizando cualquier recurso de expresión, en especial los recursos específicos del ocio digital interactivo. <p>COMPETENCIAS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego. ▪ Capacidad para diseñar elementos infográficos en tres dimensiones. ▪ Capacidad para diseñar modelos de animación orientados a su implantación en un videojuego. ▪ Capacidad para manejar soportes gráficos y conocer su utilidad en el entorno gráfico de un videojuego. ▪ Capacidad para emplear software específico para realizar trabajos de grafismo.
--	---	---

<p>MÓDULO V</p> <p>ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS</p>	<p>ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
---	--	---

<p style="text-align: center;">MÓDULO VI</p> <p style="text-align: center;">TRABAJO FIN DE GRADO Y PRÁCTICAS EXTERNAS</p>	<p style="text-align: center;">TRABAJO FIN DE GRADO</p>	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar. ▪ Capacidad para sintetizar e interrelacionar los conocimientos adquiridos a lo largo del grado para aplicarlos de forma documentada y coherente a un proyecto específico. ▪ Habilidad para expresarse con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral. ▪ Habilidad para exponer razonadamente las ideas a partir de los fundamentos de la argumentación y la retórica utilizando cualquier recurso de expresión, en especial los recursos específicos del ocio digital interactivo. <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para concebir, planificar y realizar productos digitales de ocio interactivo, con la posibilidad de colaborar y/o dirigir proyectos propios. ▪ Capacidad para definir temas de investigación que puedan contribuir al conocimiento de los videojuegos y exponer de forma adecuada los resultados.
---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego.
	PRÁCTICAS EXTERNAS	<p>COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ 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. ▪ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ▪ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. <p>COMPETENCIAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para integrarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, fomentando el análisis y la puesta en común de los diferentes enfoques. ▪ Habilidad para expresarse con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral. ▪ Habilidad para exponer razonadamente las ideas a partir de los fundamentos de la argumentación y la retórica utilizando cualquier recurso de expresión, en especial los recursos específicos del ocio digital interactivo. <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad para asegurar mediante la actividad profesional el uso responsable del videojuego. ▪ Capacidad para concebir, planificar y realizar productos digitales de ocio interactivo, con la posibilidad de colaborar y/o dirigir proyectos propios. ▪ Capacidad para entender la estructura, el funcionamiento, la gestión y la promoción de una empresa en el sector del ocio digital interactivo.