

COMPETENCIAS A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

- **COMPETENCIAS BÁSICAS**

COMPETENCIAS BÁSICAS

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.

- **COMPETENCIAS BÁSICAS, GENERALES Y ESPECÍFICAS**

MÓDULO	MATERIA	COMPETENCIAS
MÓDULO I BASES PARA UNA TERORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	HISTORIA	<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. ▪ 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 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 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. ▪ 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.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 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 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 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.
--	--	---

MÓDULO II ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL VIDEOJUEGO	EMPRESA	<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 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>MÓDULO III</p> <p>CONOCIMIENTO DE SISTEMAS JUGABLES Y PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGO</p>	<p>BASES DE CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO</p>	<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>MÓDULO IV</p> <p>PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL</p>	<p>EXPRESIÓN ARTÍSTICA</p>	<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.

MÓDULO VI TRABAJO FIN DE GRADO Y PRÁCTICAS EXTERNAS	TRABAJO FIN DE GRADO	<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. ▪ Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego.
	PRÁCTICAS EXTERNAS	<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.