

GRADO EN CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

| CÓDIGO | DENOMINACIÓN |
|---------------|---|
| CON1 | Conocer la historia y evolución del videojuego e identificar las principales corrientes e impulsores del ocio digital interactivo. |
| CON2 | Conocer las técnicas de la narrativa específica del videojuego y su plasmación en el medio digital. |
| CON3 | Identificar las principales corrientes y creaciones de la literatura y el cine como manifestaciones de la cultura occidental y su influencia en los videojuegos. |
| CON4 | Conocer las interacciones y los canales de la comunicación establecidos entre comunidades a través de las redes y su influencia en la industria del videojuego. |
| CON5 | Conocer 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. |
| CON6 | Identificar la estructura, el funcionamiento, la gestión y la promoción de una empresa en el sector del ocio digital interactivo. |
| CON7 | Conocer los principios de programación para comprender la lógica de funcionamiento necesaria para el desarrollo de un videojuego. |
| CON8 | Conocer y analizar los diferentes entornos de desarrollo de videojuegos para poder realizar prototipos funcionales y aplicar procesos de testeo. |
| CON9 | Conocer y analizar los principios del diseño de juegos y para multijugador. |
| HAB1 | Exponer con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral. |
| HAB2 | Aplicar las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito de la industria de los videojuegos. |
| HAB3 | Manejar fuentes documentales que posibiliten la creación de productos de ocio digital interactivo. |
| HAB4 | Confeccionar prototipos de sistemas de juego y diseñar los métodos para su presentación comercial. |
| HAB5 | Crear comportamientos automatizados que generen una ilusión de inteligencia en los personajes no jugadores. |
| HAB6 | Elaborar el diseño de videojuegos equilibrados en sus estrategias y sistemas de juego. |
| HAB7 | Crear elementos infográficos en dos y tres dimensiones para el entorno gráfico del videojuego. |

| | |
|--------------|--|
| HAB8 | Diseñar modelos de animación orientados a su implantación en un videojuego. |
| HAB9 | Emplear entornos de desarrollo para programar la lógica de funcionamiento de los videojuegos. |
| HAB10 | Participar en la vida universitaria a través de actividades universitarias de cooperación, solidarias, culturales, deportivas y de representación estudiantil. |
| COMP1 | Capacidad para desarrollar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico para comprender el sector de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar. |
| COMP2 | Capacidad para desarrollar el pensamiento crítico desde la acción creativa, el liderazgo personal y social en la industria del videojuego. |
| COMP3 | Capacidad para sintetizar e interrelacionar los conocimientos adquiridos a lo largo del grado para aplicarlos de forma documentada y coherente a un proyecto específico y/o en un trabajo de fin de grado. |
| COMP4 | Capacidad para analizar la realidad social, al respeto y defensa de los Derechos Humanos y tener un compromiso ético a través de un ejercicio responsable en la industria del videojuego. |
| COMP5 | Capacidad para integrarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, fomentando el análisis y la puesta en común de los diferentes enfoques. |
| COMP6 | Capacidad para concebir, planificar y realizar productos digitales de ocio interactivo, con la posibilidad de colaborar y/o dirigir proyectos propios en el contexto profesional. |
| COMP7 | Capacidad para implementar técnicas de creatividad que aporten valor a la ideación de un videojuego. |
| COMP8 | Capacidad para desarrollar un plan de producción, cumplir sus plazos y resolver incidencias. |

