GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCS

COMPETÈNCIES GENERALS I ESPECÍFIQUES

Competències bàsiques i generals

G.1. Demostrar tenir i comprendre els coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins la vanguardia del coneixement.
G.2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.
G.3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
G.4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
G.5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Competències transversals

T.1. Que els/les estudiants coneguin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell oral i escrit adequat d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats en cada titulació.
T.2. Que els/les estudiants tinguin capacitat per a treballar en un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció, amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles.

Competències específiques

E.1. Demostrar coneixements de la història dels videojocs i analitzar els videojocs referencials amb arguments fonamentats en base a criteris d'avaluació contextualitzats en el marc històric i cultural.
E.2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
E.3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència del joc segons les característiques psicològiques del mateix.
E.4. Dissenyar un joc i la seva monetització, tenint en compte els diversos paràmetres i variables que regiran el model de negoci d'aquest producte.
E.5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.

E.6. Desenvolupar videojocs en llenguatges de programació d'alt nivell en motors gràfics a partir de les especificacions.
E.7. Desenvolupar videojocs en llenguatges interpretats per prototipar la jugabilitat, l'experiència de l'usuari i el balanceig.
E.8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per la ideació i creació de videojocs.
E.9. Dissenyar i desenvolupar curtmetratges d'animació 2D.
E.10. Dissenyar i desenvolupar la modelització d'escenes i personatges 3D.
E.11. Dissenyar i desenvolupar l'animació 3D aplicant les tècniques i processos que condueixen a la producció de videojocs i curtmetratges lineals d'animació.
E.12. Emprar la iniciativa emprenedora i la innovació per la creació de nous videojocs i línies de negoci.
E.13. Aplicar la visió sobre el model de negoci, el màrqueting i vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videjocs.
E.14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per la gestió de projecte.
E.15. Dissenyar i planificar estratègies d'assegurament de la qualitat, testeig i anàlisi de dades de videojocs i productes interactius.