

Competencias del título - Maestría en Diseño de Videojuegos

Competencias básicas:

- CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias transversales:

- CT1. Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original. CT2. Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.
- CT3. Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
- CT4. Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacia unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
- CT5. Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.

- CT6. Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.
- CT7. Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.
- CT8. Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desempeño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversidad.

Competencias generales:

- CG1. Detectar los diferentes tipos de problemas que se pueden producir en el contexto del diseño de videojuegos, .
- CG2. Analizar teorías, y desarrollos en el ámbito del diseño de videojuegos, .
- CG3. Comunicar de forma estructurada y razonada conclusiones y análisis de evaluaciones y trabajos en el contexto del diseño de videojuegos, así como los fundamentos más relevantes sobre los que se sustentan.
- CG4. Definir los diferentes procedimientos de trabajo en el ámbito del diseño de videojuegos, .
- CG5. Aplicar, los recursos tecnológicos con diferentes fines, objetivos y aplicabilidades en el contexto de diseño de videojuegos.
- CG6. Demostrar un conocimiento avanzado en un contexto de investigación, así como una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en el campo de estudio de diseño de videojuegos.

Competencias específicas:

- CE1. Extraer los componentes que articulan las mecánicas, dinámicas y sistemas de los videojuegos, adaptándolos y combinándolos en el diseño de productos interactivos.
- CE2. Evaluar el proceso de desarrollo de videojuegos mediante la propuesta de decisiones estratégicas en su diseño para llevar los desarrollos a término.
- CE3. Plantear ideas jugables que se concreten en mecánicas y sistemas complejos que den lugar a un todo interactivo.
- CE4. Diseñar las estructuras, narrativas y sistemas de progreso que concuerden con los objetivos jugables, artísticos y comerciales de los videojuegos.

- CE5. Diseñar las métricas e indicadores clave en el desempeño de juegos multijugador y “free to play” (F2P), mediante la evaluación, implementación y balanceo de sistemas de “game economy”.
- CE6. Construir sistemas, mecánicas, niveles y reglas adaptables a entornos multijugador.
- CE7. Mejorar la experiencia de usuario en los videojuegos, mediante la descomposición de los objetivos, sensaciones y resultados de la jugabilidad.
- CE8. Diseñar interfaces de usuario para videojuegos cuya implementación concuerde con los objetivos de experiencia de usuario y jugabilidad diseñados.
- CE9. Construir entornos de interacción y niveles que potencien los objetivos y metas de los videojuegos.
- CE10. Elaborar documentación de diseño como herramienta comunicativa fundamental para todos los departamentos del proceso productivo del desarrollo de videojuegos.
- CE11. Dominar el funcionamiento de motores (“game engines”) como herramientas fundamentales para el desarrollo de videojuegos.
- CE12. Elegir diferentes lenguajes de scripting de cara a programar mecánicas y sistemas que den respuesta a la jugabilidad diseñada.
- CE13. Construir prototipos jugables mediante la descomposición, análisis y evaluación de los elementos primordiales de la jugabilidad.
- CE14. Evaluar los diferentes recursos de la jugabilidad, transformando las experiencias jugables en base a diferentes “game feels” y las herramientas técnicas adecuadas para el diseño e implementación de mecánicas que requieren de animaciones complejas para su despliegue jugable.

Competencia específica de las asignaturas optativas

- CE5. Aplicar de forma práctica e integradora los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos en entornos profesionales relacionados con el diseño de videojuegos.