

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.