

Competencias y salidas profesionales

Grado en diseño digital

Competencias

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 generales

- Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia, y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.
- Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.
- Participar en la gestión de proyectos ligados a los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital.
- Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

- Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital asociado, de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.
- Trabajar en entornos de trabajo multidisciplinares, demostrando capacidad de trabajo en equipo, versatilidad, flexibilidad, creatividad y respeto por el trabajo de los compañeros de otras áreas.
- Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.
- Conocer el entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal del ámbito de la titulación.
- Optimizar el trabajo de acuerdo con los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.
- Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.
- Sintetizar proyectos plasmando ideas y datos gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto en que forma parte.

Competencias transversales

- Conocer la definición y el alcance, así como poner en práctica los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico.
- Conocer los principales agentes del sector y el ciclo de vida completo de un proyecto en desarrollo y comercialización de contenidos digitales.
- Conocer los fundamentos hardware y software de los computadores y las redes de comunicación, así como los principios de almacenamiento y computación en la nube junto con su utilidad y aplicación a los proyectos de desarrollo de la economía digital
- Actualizar el conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del estado actual del sector y de las tecnologías empleadas.
- Poseer las habilidades necesarias para el emprendimiento digital.
- Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.
- Desarrollar proyectos en colaboración con un clima de trabajo en equipo basado en el respeto, la cooperación y la responsabilidad.

Competencias específicas

- Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.
- Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.
- Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicional como digital.
- Texturizar, iluminar y renderizar entornos 3D utilizando las técnicas y herramientas adecuadas.
- Conocer y aplicar las clasificaciones tipográficas, la anatomía y las características de los tipos, así como su utilidad en cualquier medio audiovisual.
- Realizar trabajos profesionales propios del Diseño Digital.
- Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.
- Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.
- Conocer e implementar las técnicas, herramientas y mecanismos necesarios para hacer efectiva la comunicación publicitaria de una marca.
- Diseñar, estructurar y planificar una publicación digital interactiva.
- Conceptualizar y realizar obra artística digital que precise para su ejecución el uso de tecnologías de computación.
- Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos, según la plataforma de visualización utilizada.
- Introducir efectos visuales de “motion graphics” en un proyecto audiovisual o de “new media” utilizando las técnicas y herramientas adecuadas.
- Ser capaz de diseñar interfaces para múltiples dispositivos atendiendo a los principios y técnicas de usabilidad e interacción hombre-máquina.
- Diseñar, planificar y maquetar páginas web y aplicaciones para dispositivos móviles.
- Utilizar herramientas de marketing y comercialización en la gestión de proyectos.
- Crear un documento gráfico demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.
- Establecer los mecanismos adecuados para adaptar el diseño de los contenidos a las diferentes plataformas “transmedia”.

- Conocer las necesidades de las industrias y de las economías a nivel global, así como la globalización, sus consecuencias y aplicaciones en los negocios internacionales.

Salidas profesionales

Diseño

- Brand Digital Development.
- Ilustrador Digital.
- Diseñador de Publicaciones Digitales.
- Editor de Contenidos.
- Diseñador Publicitario.
- Diseñador Gráfico.
- Director de arte
- Diseñador de contenido gráfico para periódicos, libros y revistas digitales
- Diseñador de comunicación

Arte Digital

- Artista digital (Software Art, Net Art, videoarte, instalaciones multimedia, realidad virtual, realidad aumentada)
- Vídeo Mapper
- Diseñador de aplicaciones interactivas

Creación y Edición Audiovisual

- Diseñador de Medios Audiovisuales.
- Motion Grapher
- Diseñador New Media
- Diseñador de Gráfica en Movimiento.
- Diseñador Digital Media
- Maquetador digital
- Infografista para TV, publicaciones periódicas o señalética.
- Especialista en visualización científica

Web y usabilidad

- Diseñador de páginas Web y aplicaciones
- Desarrollador Web.
- Diseñador de Interfaces.
- Diseñador de Experiencia de Usuario.