

Competencias

Grado en diseño de Productos Interactivos

Competencias

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

Competencias básicas

- CB1 - 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
- CB2 - 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
- CB3 - 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
- CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

- CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.
- CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.
- CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.

- CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.
- CG5 - Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.
- CG6 - Manifestar motivación por la calidad.
- CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa
- CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.
- CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo.
- CG10 - Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.
- CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales
- CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.
- CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo.
- CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.
- CG15 - Tener capacidad de organización y planificación.
- CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita
- CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.
- CG18 - Gestionar adecuadamente la información.
- CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

Competencias transversales

- CT1 - Desplegar sus conocimientos, actividades y valores en ámbitos culturas, deportivos y sociales
- CT2 - Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica

Competencias específicas

- CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.
- CE3 - Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

- CE4 - Analizar las necesidades y las implicaciones morales y éticas asociadas al desarrollo y de diseño que se plantean a los creadores de productos interactivos.
- CE5 - Comprender la influencia de la sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo.
- CE6 - Aplicar los fundamentos prácticos de matemáticas y física para la creación de un producto digital interactivo.
- CE7 - Conocer los fundamentos prácticos del uso y programación de ordenadores y herramientas de desarrollo de productos interactivos.
- CE8 - Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.
- CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.
- CE10 - Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D.
- CE11 - Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.
- CE12 - Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario.
- CE13 - Aplicar los conocimientos básicos sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.
- CE14 - Aplicar los fundamentos de la narrativa al desarrollo de productos interactivos.
- CE15 - Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.
- CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.
- CE17 - Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.
- CE18 - Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.
- CE19 - Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y sus implicaciones filosóficas.
- CE20 - Conocer los factores determinantes del mercado de consumo de los productos interactivos. Teniendo en cuenta el conocimiento y el respeto de los entornos sociales y culturales.

- CE21 - Comprender los principios del diseño aplicado a los múltiples dispositivos de consumo
- CE22 - Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto
- CE23 - Comprender los aspectos relevantes de la sociedad digital en el contexto de la sociología, la filosofía, la psicología, la ética, los valores morales y los aspectos relacionados con el conocimiento, que afectan a la creación, publicación y distribución de productos interactivos.
- CE26 - Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.
- CE27 - reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicos.
- CE28 - Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.