

RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

1. Conocimientos o contenidos

- K1- Entender el lenguaje gráfico y artístico para comunicarse visualmente a través de imágenes, colores, formas y diseños.
- K2- Adquirir las habilidades básicas de observación, interpretación y representación del entorno físico.
- K3- Comprender la narrativa visual y su relación con el lenguaje gráfico para contar historias interactivas a través de imágenes.
- K4- Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.
- K5- Comprender cómo el arte se integra con las mecánicas de juego para crear una experiencia interactiva coherente.
- K6- Conocer los principios generales de creación y animación de imágenes 2D específicas de productos interactivos.
- K7- Conocer los principios generales de creación 3D como son el modelado, la animación, la iluminación, el texturizado, el rigging y las simulaciones de físicas.
- K8- Conocer las principales herramientas digitales que permiten la generación de contenido en proyectos de videojuegos y desarrollo visual.
- K9- Identificar las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías de la imagen presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.
- K10- Conocer los fundamentos en los que se basa la interacción hombre-máquina en los productos tecnológicos.
- K11- Relacionar los agentes del sector de los videojuegos, los procesos de producción de un proyecto y el marco legal en el que estén implicados.

2. Habilidades o destrezas

- S1- Definir el estilo visual del proyecto teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales del público objetivo al que va dirigido el juego.
- S2- Experimentar con técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas innovadoras.
- S3- Crear con diferentes estilos, técnicas y herramientas para dar respuesta a los conceptos y necesidades del encargo propuesto.
- S4- Crear personajes, props, terrenos, materiales, iluminación y efectos optimizados para su implementación en los principales motores de tiempo real.
- S5- Aplicar las técnicas para crear diferentes niveles de detalle en modelos 3D manteniendo el rendimiento del juego.
- S6- Crear shaders específicos para videojuegos que funcionen eficientemente en motores de tiempo real.
- S7- Crear texturas utilizando software de pintado digital de modelos 3D y de creación de materiales procedurales.

- S8- Confeccionar animaciones optimizadas que se ejecutan en tiempo real respondiendo a la interacción del jugador.
- S9- Aplicar las herramientas propias del lenguaje audiovisual como tipos de plano, ángulos de encuadre y movimientos de cámara en un videojuego
- S10- Articular niveles de juego que sean visualmente atractivos y funcionales para el gameplay, coordinándose con los diseñadores de niveles.
- S11- Definir el estilo visual de los elementos interacción del videojuego, tales como la interfaz, los botones o los controles, para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.
- S12- Aplicar los procesos y flujos de trabajo habituales de un videojuego en el desarrollo de proyectos, teniendo en cuenta la naturaleza de los departamentos y las fases de trabajo.
- S13- Resolver los problemas propios que puedan surgir en la integración de los recursos visuales de un videojuego tales como personales, fondos, etc.

3. Competencias

- C1- Conceptualizar el arte de un videojuego adaptándolo al briefing dado teniendo en cuenta los requerimientos técnicos, temporales, sociales y comerciales propuestos.
- C2- Desarrollar los rasgos artísticos y gráficos necesarios para la definición de un estilo artístico personal.
- C3- Tomar decisiones artísticas que apoyen los conceptos básicos de mecánicas, narrativa y diseño de juegos previamente establecidos.
- C4- Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.
- C5- Conceptualizar un proyecto de videojuegos y desarrollo visual desde la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las necesidades técnicas y estéticas del mismo.
- C6- Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas durante su desarrollo.
- C7- Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.
- C8- Integrar, en todas las fases de un videojuego, los conocimientos éticos adquiridos referidos a la autoría, al tratamiento de imágenes, a la representación de personajes, etc.
- C9- Tener en cuenta la diversidad de género y las discapacidades al crear proyectos artísticos para contribuir a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa
- C10- Elaborar, presentar y defender ante un Tribunal Universitario un trabajo académico original, realizado individualmente, relacionado con los efectos visuales donde se demuestren los resultados de aprendizaje de la titulación siguiendo la normativa de TFG del centro.
- C11- Integrar los conocimientos adquiridos en un entorno de trabajo o de formación para el empleo, dentro del ámbito de los videojuegos.

