

# RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

## 1. Conocimientos o contenidos

- K1- Conocer los principios de la teoría y la psicología del juego.
- K2- Comprender las mecánicas de juego y su relación con la experiencia de un usuario de una aplicación interactiva.
- K3- Conocer las técnicas básicas de creación, modificación e integración de imágenes, vídeos, sonido y modelos 3D necesarias para el desarrollo de un videojuego.
- K4- Relacionar los conceptos básicos de matemáticas y física para la generación de entornos virtuales.
- K5- Conocer los principios y paradigmas de los lenguajes de programación atendiendo a las estructuras de control, variables, sintaxis de programación y gestión del uso de la memoria de manera eficaz.
- K6- Conocer los fundamentos en los que se basa la interacción hombre-máquina en los productos tecnológicos.
- K7- Conocer los principios fundamentales de accesibilidad y usabilidad que rigen los productos interactivos.
- K8- Comprender las características de la sociedad de la información, con atención a los avances tecnológicos y procesos creativos presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta hoy.
- K9- Relacionar los agentes del sector de los videojuegos, los procesos de producción de un proyecto y el marco legal en el que estén implicados.
- K10- Comprender la relación entre los distintos elementos y procesos implicados en la producción de un videojuego.
- K11- Conocer las principales herramientas que permiten la generación de contenido en proyectos de videojuegos.
- K12- Comprender la narrativa gráfica y su relación con el lenguaje visual para contar historias a través de imágenes e interactividad.
- K13- Conocer los fundamentos artísticos implicados en la realización de un videojuego para estar familiarizado con el trabajo de los artistas visuales.

## 2. Habilidades o destrezas

- S1- Diseñar los niveles del videojuego, los puzles, las misiones y su interacción en consonancia con el proyecto que se está desarrollando.
- S2- Diseñar conceptualmente los personajes teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales según el público objetivo al que va dirigido el juego.
- S3- Confeccionar la narrativa y el guion del videojuego atendiendo a las necesidades de jugabilidad.
- S4- Definir las mecánicas y las dinámicas de los distintos componentes y situaciones que conforman la interactividad del videojuego con el usuario.
- S5- Aplicar los fundamentos técnicos y artísticos de modelado y creación

de texturas específicos para videojuegos, tales como UV, tipos de malla, tamaño adecuado de texturas, etc.

- S6- Aplicar los conocimientos básicos de programación en el prototipado del videojuego.
- S7- Aplicar los conocimientos teóricos-prácticos relacionados con los aspectos del diseño en la ideación del videojuego.
- S8- Configurar los elementos del videojuego, tales como la interfaz, la jugabilidad o los controles, para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.
- S9- Aplicar los flujos de trabajo habituales de un videojuego en el desarrollo de proyectos.
- S10- Diseñar experiencias adecuadas para los usuarios de los productos tecnológicos tanto a nivel sensorial como de usabilidad y manejo.
- S11- Resolver los problemas propios que puedan surgir en el diseño de un videojuego, tales como la integración de los recursos del videojuego o assets (objetos, personajes, entornos), errores de código, etc.

### 3. Competencias

- C1- Conceptualizar el diseño de un videojuego adaptándolo a unas instrucciones dadas para tener en cuenta los requerimientos técnicos, temporales, sociales y comerciales propuestos.
- C2- Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.
- C3- Resolver los conflictos que puedan surgir de la colaboración entre los distintos miembros de un equipo de trabajo.
- C4- 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.
- C5- Integrar los conocimientos éticos adquiridos en todas las fases del desarrollo de un videojuego.
- C6- Gestionar los diversos procesos técnicos y la interdependencia entre los diferentes departamentos involucrados en el diseño y desarrollo de un videojuego.
- C7- Organizar procesos creativos de trabajo para conseguir que el producto mantenga el equilibrio entre cultura e industria.
- C8- Elaborar, presentar y defender ante un Tribunal Universitario un trabajo académico original, realizado individualmente, relacionado con el desarrollo de videojuegos, donde se demuestren los resultados de aprendizaje de la titulación siguiendo la normativa de TFG del centro.
- C9- Integrar los conocimientos adquiridos en un entorno de trabajo o de formación para el empleo, dentro del ámbito de los videojuegos.