



Competencias Básicas, Específicas y Transversales

BÁSICAS					N G	ESPECÍFICAS															TRANSVERSALES					MATERIA									
CB1	CB2	CB3	CB4	CB5		CG1	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10	CE11	CE12	CE13	CE14	CE15	CE16	CE17	CE18	CE19		CE20	CT1	CT2	CT6	CT7	CT10	CT11		
X	X	X	X	X					X	X		X	X	X					X															Animación	
X	X	X	X			X			X	X	X		X	X	X			X	X															Arte	
X		X	X	X					X		X		X																					Creatividad	
X	X		X															X																Dibujo Técnico	
X	X	X	X													X																		Diseño de Experiencias	
																											X							Doctrina Social de la Iglesia	
X		X																											X	X				Historia Contemporánea y Literatura Aplicada	
		X																										X			X	X		Hombre y Mundo Moderno	
X	X	X	X						X	X	X		X	X																					Ilustración
X	X	X		X			X	X						X				X	X					X											Informática
X	X	X	X	X					X	X	X	X	X	X					X																Lenguaje Audiovisual
	X	X																			X														Liderazgo y Empresa
X	X		X			X																													Matemáticas
X	X	X	X						X	X		X	X						X																Modelado
		X	X												X																				Narrativa Transmediática
	X	X	X		X													X	X						X										Prácticas Externas
	X	X	X	X	X									X								X													Proyecto Transmedia
	X	X				X																	X												Sonido
	X	X	X	X										X				X	X		X					X									Trabajo Fin de Grado



COMPETENCIAS BÁSICAS DEL TÍTULO

- 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 los 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 TRANSVERSALES DEL TÍTULO

- CT1 Analizar los fundamentos básicos del pensamiento occidental y las realidades sociales contemporáneas en relación con el pensamiento teológico moral procedente de la concepción cristiana del hombre y la sociedad.
- CT2 Realizar valoraciones sobre la persona, la sociedad y sus implicaciones en la práctica
- CT6 Analizar el impacto que las realidades sociales y las corrientes de pensamiento tienen sobre los acontecimientos históricos en el ámbito del título.
- CT7 Realizar juicios de valor reflexivos sobre los procesos históricos.
- CT10 Desarrollar una reflexión sobre el significado profundo de la existencia humana desde una pluralidad de planteamientos intelectuales.
- CT11 Analizar, valorar y argumentar de manera crítica y creativa las corrientes de pensamiento que conforman al hombre actual a través de sus creaciones filosóficas y literarias.

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO

- CG1 Ser capaz de abordar proyectos en colaboración con otros, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO

- CE1 Aplicar las matemáticas y la física para resolver problemas propios de los contenidos digitales.
- CE2 Entender la estructura y arquitectura de los computadores, incluyendo los diferentes componentes que los conforman, así como la operación de diferentes sistemas operativos.
- CE3 Utilizar la programación y las diferentes formas de procesamiento de datos en computadores para resolver problemas propios de los contenidos digitales.
- CE4 Aplicar la sintaxis de la imagen, sus elementos constitutivos, sus atributos, sus posibilidades de comunicación y sus elementos narrativos al desarrollo de imágenes propias.
- CE5 Crear elementos gráficos tanto 2D como 3D utilizando herramientas informáticas.
- CE6 Aplicar las técnicas necesarias para la pre-producción de un producto audiovisual.
- CE7 Aplicar las técnicas necesarias para la producción y post-producción de una producción 3D.

- CE8 Ejecutar proyectos artísticos concebidos desde el punto de vista del público objetivo y la comunicación visual.
- CE9 Entender el proceso de creación de contenidos digitales, tanto 2D como 3D, así como los fundamentos técnicos, tecnológicos y artísticos que lo hacen posible.
- CE10 Desarrollar los diferentes tipos de guiones teniendo en cuenta el medio o medios al que vayan dirigidos.
- CE11 Aplicar los fundamentos psicológicos que hacen atractiva una experiencia y las buenas prácticas de usabilidad al diseño de una experiencia interactiva.
- CE12 Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios, tanto en 2D como en 3D.
- CE13 Conocer el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito artístico digital.
- CE14 Optimizar e interrelacionar las herramientas y técnicas de creación artística y creativa según las necesidades del proyecto.
- CE15 Poseer conocimientos básicos de economía, marketing y comercialización para la gestión del proyecto.
- CE16 Desarrollar por completo un proyecto complejo del ámbito de los contenidos digitales, ya sea en solitario o trabajando en grupo con otros profesionales del ámbito.
- CE17 Comprender los fundamentos de la voz, el sonido y la música digital en sus diferentes formatos, así como las herramientas y técnicas de captación, producción, edición y postproducción de sonido y música en sus dimensiones técnica y creativa.
- CE18 Comprender los fundamentos de la imagen y vídeo digital en sus diferentes formatos, así como las herramientas y técnicas de captación, producción, edición y postproducción de imagen en sus dimensiones técnica y creativa.
- CE19 Trabajar en un equipo multidisciplinar para la creación de un producto propio de los contenidos digitales.
- CE20 Realizar, presentar y defender ante un tribunal universitario un proyecto en el ámbitos de los contenidos digitales.

Competencias de Mención

ARTE ANIMACIÓN					ARTE VIDEOJUEGOS					DISEÑO VIDEOJUEGOS					DISEÑO DIGITAL					MATE RIA	
TA1	TA2	TA3	TA4	TA5	TV1	TV2	TV3	TV4	TV5	DV1	DV2	DV3	DV4	DV5	DD1	DD2	DD3	DD4	DD5		
	X	X		X																	Animación (Animación)
		X	X	X																	Entornos (Animación)
	X		X	X																	Personajes (Animación)
X																					Producción (Animación)
			X	X																	Shading e Iluminación (Animación)
						X	X														Animación (Videojuegos)
								X													Diseño de Interacción
							X		X												Entornos (Videojuegos)
						X			X												Personajes (Videojuegos)
								X													Programación
									X												Shading e Iluminación (Videojuegos)
					X					X											Producción (Videojuegos)
										X	X	X	X								Diseño de Videojuegos
											X			X							Narrativa
												X	X								Plataformas de Videojuegos
															X	X	X	X			Arte y Comunicación Visual
															X		X	X	X		Comunicación Gráfica y Digital
																X	X	X	X		Edición y Producción Audiovisual
															X		X	X	X		Visualización de Información

Competencias Mención Arte para Animación

- TA1 Planificar proyectos y entender la cadena de producción, así como los diferentes roles que la componen, en el área de la animación e imagen sintética.
- TA2 Aplicar técnicas avanzadas para la creación, animación e integración de personajes en una pieza audiovisual.
- TA3 Aplicar técnicas avanzadas para la creación, animación e integración de props y entornos en una pieza audiovisual.
- TA4 Conocer las diferentes técnicas y sistemas para el renderizado, iluminación y texturizado de modelos 2D y 3D.
- TA5 Utilizar las herramientas informáticas profesionales de animación y de imagen en movimiento y su lenguaje compartido.

Competencias Mención Arte para Videojuegos

- TV1 Planificar proyectos y entender la cadena de producción, así como los diferentes roles que la componen, en el área de videojuegos y experiencias interactivas.
- TV2 Aplicar técnicas avanzadas para la creación, animación e integración de personajes en un videojuego.
- TV3 Aplicar técnicas avanzadas para la creación, animación e integración de props y entornos en un videojuego.
- TV4 Diseñar un software interactivo y amigable, implementarlo usando técnicas de programación y conocer los lenguajes de programación utilizados para el desarrollo de videojuegos.
- TV5 Conocer el uso de texturas, shaders, técnicas para aplicar color y sistemas de iluminación en videojuegos.

Competencias Mención Diseño de Videojuegos

- DV1 Planificar proyectos y entender la cadena de producción, así como los diferentes roles que la componen, en el área de videojuegos y experiencias interactivas.
- DV2 Definir las mecánicas, situaciones, entornos, personajes y narrativa de un videojuego o experiencia interactiva, entendiendo las características del medio elegido.
- DV3 Diseñar videojuegos, interfaces persona-computador y otros sistemas interactivos teniendo en cuenta su usabilidad y accesibilidad.
- DV4 Conocer las diferentes plataformas sobre las que se desarrollan videojuegos y experiencias interactivas, identificando las más adecuadas para un problema concreto y entendiendo sus limitaciones.
- DV5 Expresar textualmente de forma concisa, precisa y con el nivel de detalle adecuado ideas, diseños, proyectos, tramas y guiones.

Competencias Mención Diseño Digital

- DD1 Conocer y entender el entorno laboral y la industria de la comunicación visual y aplicada, así como las necesidades estructurales de un producto de diseño visual.
- DD2 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.
- DD3 Comprender y aplicar los principios del diseño digital a través de sus diferentes manifestaciones para la creación de una comunicación visual efectiva.
- DD4 Aplicar el conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del estado actual del sector y de las tecnologías empleadas.