

## GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

### 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

- Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.
- Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.
- Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.
- Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.
- Demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.
- Manifestar motivación por la calidad.
- 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.
- Manifestar capacidad para trabajar en equipo.
- Saber gestionar eficazmente el tiempo.
- Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.
- Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales.
- Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.
- Valorar el sentido ético en el trabajo.
- Trabajar en entornos multidisciplinares.
- Tener capacidad de organización y planificación.
- Expresarse con corrección de forma oral y escrita.

- Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.
- Gestionar adecuadamente la información.
- Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

### **Competencias Transversales**

Desplegar sus conocimientos, actividades y valores en ámbitos culturales, deportivos y sociales.

Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica.

### **Competencias Específicas**

- 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.
- Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.
- Analizar las necesidades y las implicaciones morales y éticas asociadas al desarrollo y de diseño que se plantean a los creadores de productos interactivos.
- 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.
- Aplicar los fundamentos prácticos de matemáticas y física para la creación de un producto digital interactivo.
- Conocer los fundamentos prácticos del uso y programación de ordenadores y herramientas de desarrollo de productos interactivos.
- Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.
- Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.
- Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D.
- Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.
- Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario.
- Aplicar los conocimientos básicos sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.
- Aplicar los fundamentos de la narrativa al desarrollo de productos interactivos.
- Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.
- Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.
- Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.
- Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

- Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y sus implicaciones filosóficas.
- 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.
- Comprender los principios del diseño aplicado a los múltiples dispositivos de consumo.
- Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto.
- 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.
- Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología – Sociedad – Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.
- Reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicos.
- Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas