

3. COMPETENCIAS

Competencias básicas

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

Competencias generales

- CG1 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.
- CG2 Conocer el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito artístico digital.
- CG3 Participar en la gestión de proyectos ligados a los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital.
- CG4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.
- CG5 Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital asociado de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.

- CG6 Trabajar en entornos de trabajo multidisciplinares demostrando capacidad de trabajo en equipo, versatilidad, flexibilidad, creatividad y respeto por el trabajo de los compañeros de otras áreas.
- CG7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.
- CG8 Conocer el entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal del ámbito de la titulación.
- CG9 Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.
- CG10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.
- CG11 Sintetizar proyectos plasmando ideas y datos gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

Competencias transversales

- CT1 Conocer la definición y el alcance, así como poner en práctica los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico.
- CT2 Conocer los principales agentes del sector y el ciclo de vida completo de un proyecto en desarrollo y comercialización de contenidos digitales
- CT3 Conocer los fundamentos hardware y software de los computadores y las redes de comunicación, así como los principios de almacenamiento y computación en la nube junto con su utilidad y aplicación a los proyectos de desarrollo de la economía digital
- CT4 Actualizar el conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del estado actual del sector y de las tecnologías empleadas.

Competencias específicas

- CE1 Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.
- CE2 Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

- CE3 Conocer y saber representar la anatomía, la forma y la proporción del cuerpo humano.
- CE4 Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como digitales.
- CE6 Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.
- CE7 Usar los principios y técnicas de creación artística para la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, entornos, vehículos y props.
- CE8 Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.
- CE9 Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios.
- CE10 Usar las técnicas del modelado para la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño.
- CE11 Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto del que forman parte.
- CE12 Utilizar la teoría, las técnicas y las herramientas asociadas a iluminación, el renderizado y la composición.
- CE13 Crear un documento gráfico demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.
- CE14 Conocer la metodología de sintetización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital.
- CE15 Desarrollar diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos.
- CE16 Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del cine y de la animación.
- CE17 Conocer los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual.
- CE18 Usar las técnicas de texturizado para aplicar materiales a modelos 3D.
- CE20 Idear, diseñar y plasmar, a través del dibujo, el diseño y construcción de los entornos, paisajes y escenarios para su construcción en 3D
- CE21 Aplicar diferentes técnicas de animación experimental, para la realización de una animación de acuerdo al estilo artístico y narrativo buscado

En la mención en Efectos Visuales 3D

- CE3D2.- Construir rigs 3D a partir de un modelo dado.
- CE3D3.- Conocer la estructura interna de las escenas 3D y ser capaz de generar interfaces y automatizaciones de efectos en los softwares 3D a través de código.
- CE3D6.- Conocer las metodologías y las principales herramientas de simulación dinámica para la creación de efectos visuales 3D.