



PERFIL DE EGRESO

INGENIERÍA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL

El Ingeniero en Videojuegos de la Universidad de Talca contará con una sólida base en Ciencias básicas, Ciencias del Diseño y Ciencias de la Computación; con un enfoque moderno, integrador y propositivo.

Estos aspectos le permitirán al profesional participar de la industria del entretenimiento interactivo y simulación virtual de sistemas reales incorporando la creación como herramienta de innovación a través del diseño, modelación y desarrollo de productos contribuyendo en diversos campos como: educación, recreación, industria, salud, economía digital, entre otros.

Su sello se reflejará en la capacidad de emprendimiento y liderazgo para ejecutar iniciativas innovadoras utilizando las tecnologías de la información para el desarrollo de videojuegos y aplicaciones incorporando competencias de trabajo en equipos multidisciplinarios. Además, su formación multidisciplinaria le permitirá contribuir ampliamente en el desarrollo y gestión de proyectos de la industria creativa y de software, así como asimilar nuevas áreas y tecnologías emergentes. Las competencias asociadas son las siguientes:

ÁREA: FORMACIÓN FUNDAMENTAL

1. Comunicar discursos en forma oral y escrita, basándose en los recursos lingüísticos académicos para desempeñarse en situaciones del ámbito profesional.
2. Integrar equipos de trabajo desarrollando habilidades sociales y de autogestión, para potenciar la capacidad de crear valor desde su profesión.
3. Actuar con sentido ético y responsabilidad social en el ejercicio profesional, con criterios ciudadanos para el desarrollo sustentable del entorno.
4. Comunicarse, como mínimo, a nivel de usuario independiente B1, del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, en forma oral y escrita en un idioma extranjero, principalmente inglés o como alternativa alemán o francés, que le permitan desempeñarse en situaciones cotidianas, teniendo una base sólida para el desarrollo de las competencias comunicativas, en el idioma extranjero a lo largo de su vida.

ÁREA: FORMACIÓN CIENCIAS BÁSICAS Y DISCIPLINAR COMUNES

5. Contribuir activamente en proyectos de ingeniería integrando conocimientos de ciencias básicas y ciencias disciplinares, usando el enfoque de sistemas para resolver una problemática específica.
6. Generar propuestas de innovación y emprendimiento desde su área de especialidad transformándolas en proyectos.

ÁREA: FORMACIÓN CIENCIAS BÁSICAS Y DISCIPLINAR ESPECÍFICAS

7. Construir software para diversas plataformas, que requieran gestión y comunicación de datos, implementando algoritmos de múltiples complejidades.
8. Crear videojuegos de diversos tipos y géneros en 2 y 3 dimensiones utilizando tecnologías, herramientas y game engines de última generación.
9. Integrar criterios de Diseño, pensamiento creativo y herramientas de edición y modelamiento en 2 y 3 dimensiones, en concordancia con los estándares de Ingeniería para concebir y resolver sistemas interactivos y videojuegos.