



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 multidisciplinares. Además, su formación multidisciplinar 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. (AVANZADO)
2. Integrar equipos de trabajo desarrollando habilidades sociales y de autogestión, para potenciar la capacidad de crear valor desde su profesión. (INTERMEDIO)
3. Actuar con sentido ético y responsabilidad social en el ejercicio profesional, con criterios ciudadanos para el desarrollo sustentable del entorno. (INTERMEDIO)
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. (INTERMEDIO)

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. (AVANZADO)

6. Generar propuestas de innovación y emprendimiento desde su área de especialidad transformándolas en proyectos. (AVANZADO)

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. (INTERMEDIO)

8. Crear videojuegos de diversos tipos y géneros en 2 y 3 dimensiones utilizando tecnologías, herramientas y game engines de última generación. (INTERMEDIO)

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. (INTERMEDIO)