

Competencias del grado en Comunicación Experiencial y Virtual

- El estudiante egresado podrá llevar a cabo las tareas artísticas, creativas y de producción que incluirán, entre otras: diseño y modelado de personajes, escenarios y *props*, animación 3D y postproducción digital de un proyecto virtual o aumentado y de todos los elementos que integran este proceso.
- Capacidad para poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas en el contexto laboral, comercial, social e industrial.
- Capacidad para seleccionar adecuadamente los recursos necesarios para un proceso de producción y comercialización de diseño virtual o aumentado, en todas sus fases.
- Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares y realizar tareas de producción.
- Capacidad para manejar diversas herramientas profesionales de software intermedio, motores gráficos, motores físicos y *plugins* relacionados con la Realidad Virtual o Aumentada.