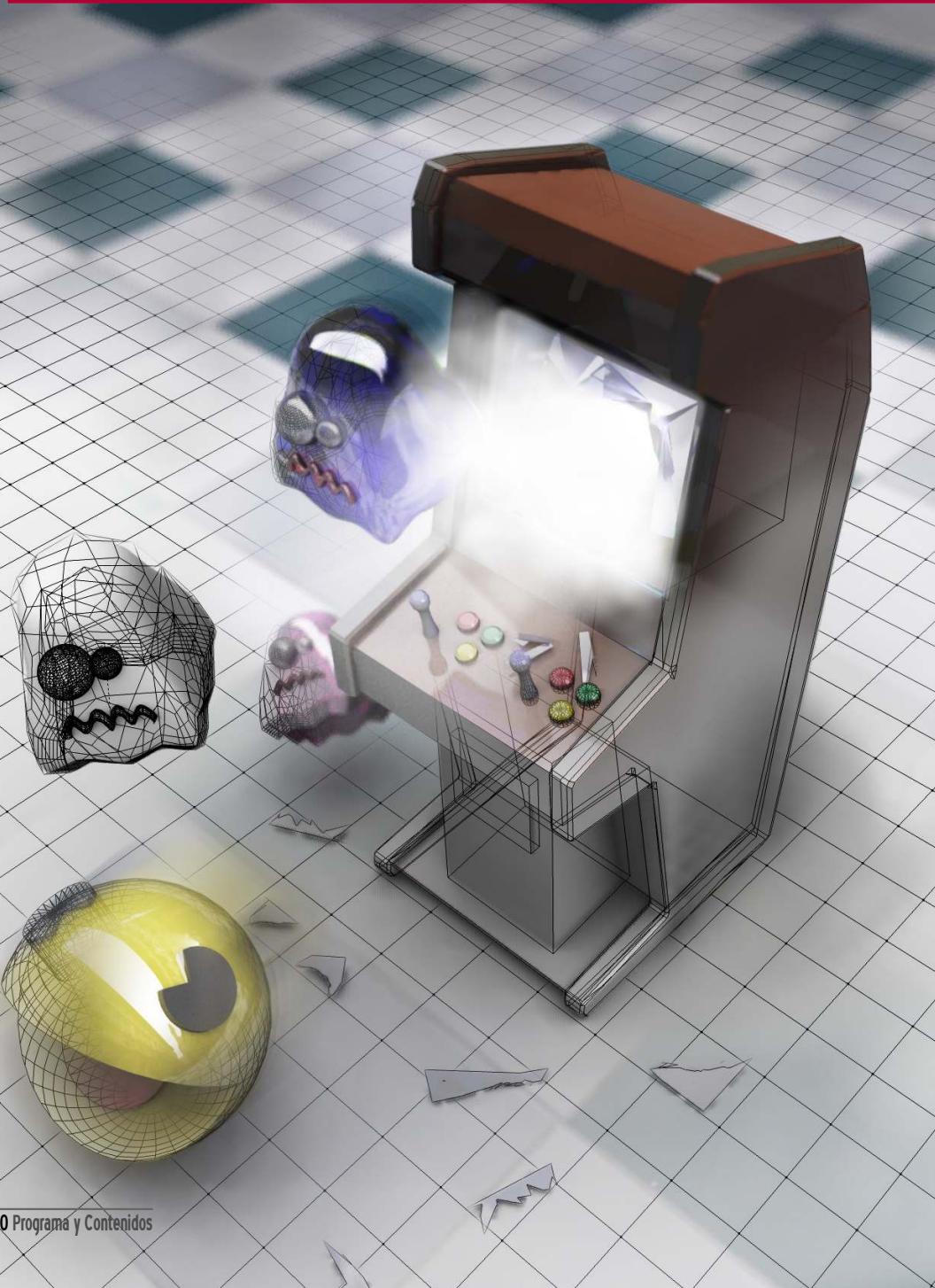


# Programa y Contenidos

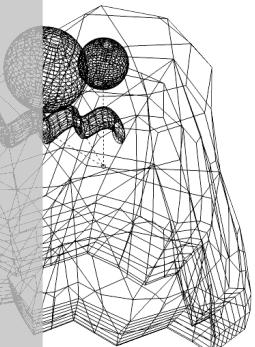


El curso se organiza en **30 créditos ECTS** en modalidad **semipresencial**, equivalentes a **750 horas de trabajo y esfuerzo del estudiante** para la adquisición de los conocimientos y destrezas resumidos en la sección anterior. Cada crédito tendrá una **carga lectiva presencial de 4 horas, 3 horas de seguimiento individual** empleando la plataforma de teleformación de la Universidad de Castilla-La Mancha **y 18 horas de trabajo autónomo** en la resolución de ejercicios y prácticas de cada módulo del curso.

Los módulos que forman el curso son cuatro y tienen como objetivo cubrir los aspectos más relevantes del desarrollo de videojuegos. Todos ellos tienen una carga de **6 créditos ECTS** y están repartidos en los dos cuatrimestres en los que se imparte el curso. Los módulos de **Arquitectura del Motor** y **Programación Gráfica** conforman el primer cuatrimestre, mientras que **Técnicas Avanzadas de Desarrollo** y **Desarrollo de Componentes** se imparten en el segundo cuatrimestre. El **Trabajo Final de Curso** completa los 30 créditos y está orientado a que el estudiante demuestre, desde un punto de vista práctico, las competencias adquiridas en los distintos módulos.

Las clases presenciales se imparten por profesores de la **Escuela Superior de Informática** de Ciudad Real, perteneciente a la Universidad de Castilla-La Mancha, y por **profesionales externos** de reconocido prestigio que trabajan activamente en alguna de las principales áreas relacionadas con el desarrollo de videojuegos. La posibilidad de contar con profesionales del sector empresarial supone un valor añadido y permite ampliar las perspectivas del estudiante.

Módulo	Créditos	Cuatrimestre
Arquitectura del Motor	6	1º
Programación Gráfica	6	1º
Técnicas Avanzadas de Desarrollo	6	2º
Desarrollo de Componentes	6	2º
Proyecto Final de Curso	6	2º



El sistema de evaluación del curso, unido a un **reducido número de plazas**, garantiza un seguimiento personalizado al estudiante.