



Metodología Docente

El *Curso Universitario de Experto en Desarrollo de Videojuegos* se adapta a las directrices de la Declaración de Bolonia de 1999 para la integración en el Espacio Europeo de Enseñanza Superior (EEES). Esta adaptación metodológica se centra en la aplicación de un **Modelo de Aprendizaje Continuo Cooperativo mediante Desarrollo de Proyectos**. Para este sistema de trabajo se requiere un aumento de la disponibilidad de horas de práctica en el ordenador para la realización de las tareas de aprendizaje del alumno.

El *Trabajo Final* se realiza a lo largo del curso y se defiende al final del mismo mediante una presentación y una prueba oral. Esta aproximación permite enlazar las **clases teóricas** y **prácticas** con el aprendizaje personal del estudiante en la resolución de un caso de aplicación completo y su justificación ante un tribunal.

La estructura general de los módulos del Curso de Experto de Desarrollo en Videojuegos está basada en la realización de **prácticas semanales** e **hitos específicos**.

La metodología empleada permite **abordar el contenido** de los módulos de una **manera escalonada, acotando la complejidad** de cada sesión semanal para garantizar el aprendizaje de los conceptos estudiados y facilitar el seguimiento de los módulos.

Además de contar con la **tutorización individualizada** de los profesores del curso, el alumno tiene acceso a **materias docentes** exclusivamente diseñado para el seguimiento y estudio de cada uno de los módulos. Dicho material se complementa con la bibliografía básica recomendada, cubriendo ampliamente todos los aspectos discutidos en las clases presenciales.

El estudiante utilizará el sistema de teleformación de la Universidad de Castilla-La Mancha, donde trabajará con la documentación del curso, así como foros y herramientas de tutoría síncrona con el profesorado. El sistema de evaluación continua garantiza un seguimiento individualizado del trabajo del estudiante.