



---

**GUÍA DOCENTE:**  
**Postproducción Digital**  
MULTIMEDIA Y ARTES DIGITALES  
Universidad Católica de Valencia

---

Curso 2025/26

## GUÍA DOCENTE POSTPRODUCCIÓN DIGITAL

		ECTS
<b>ASIGNATURA:</b>	Postproducción Digital	6
<b>Materia:</b>	Edición y Postproducción	24
<b>Módulo:</b>	Creación Audiovisual	36
<b>Tipo de Formación<sup>1</sup>:</b>	<b>Básica</b>	<b>CURSO:</b> 4 <sup>a</sup> <b>Semestre:</b> 1 <sup>º</sup>
<b>Profesorado:</b> David Salvador Vélez		<b>Departamento:</b> <b>E-mail:</b> david.salvador@ucv.es

### ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

CREACIÓN AUDIOVISUAL			Nº ECTS 36			
<b>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:</b>						
<b>Materias y Asignaturas</b>						
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre		
Narrativa audiovisual	6	Narrativa audiovisual	6	2/2		
Producción	6	Producción y Guión Documental	6	1/1		
Edición y Postproducción	24	Grabación y Edición Digital de video	6	3/2		
		Edición de audio	6	3/2		
		Modelado y representación en 3D	6	4/1		
		Postproducción digital	6	4/1		
<b>Requisitos previos:</b> No se han establecido						

<sup>11</sup> Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.

**OBJETIVOS GENERALES**

1. Dominar los distintos lenguajes y medios propios del ámbito multimedia.
2. Conocer los fundamentos teóricos de la comunicación multimedia.
3. Comprender y utilizar las jerarquías en los lenguajes multimedia.
4. Adquirir destreza en los procesos de análisis y planificación de proyectos interactivos.
5. Conocer y utilizar los distintos tipos de media, así como sus ventajas e inconvenientes.
6. Fomentar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación con el hecho audiovisual y multimedia, mediante un conocimiento técnico y estético de las formas, procesos y tendencias de la comunicación visual de nuestro entorno.
7. Crear y producir contenidos digitales multimedia con criterio estético y funcional desde su concepción hasta su finalización electrónica.
8. Ser capaz de analizar las tecnologías y tendencias de mercado para encontrar las respuestas adecuadas a las demandas y recursos de un contexto concreto.
9. Dirigir, editar y producir piezas multimedia mediante sistemas lineales.

COMPETENCIAS BÁSICAS	Ponderación de la competencia			
	1	2	3	4
<b>CB. 1</b> Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.				x
<b>CB. 2</b> Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.			x	
<b>CB. 3</b> Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.				x
<b>CB. 4</b> Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado				x
<b>C.B. 5</b> Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.			x	

COMPETENCIAS GENERALES		Ponderación de la competencia		
CG.01	Capacidad de análisis y síntesis			x
CG.02	Capacidad de organización y planificación		x	
CG.05	Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio			x
CG.06	Capacidad de gestión de la información. Saber obtener información de forma efectiva a partir de libros y revistas especializadas, y de otra documentación	x		
CG.07	Resolución de problemas			x
CG.09	Toma de decisiones		x	
CG.10	Trabajo en equipo	x		
CG.11	Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar	x		
CG.14	Razonamiento crítico		x	
CG.16	Capacidad para asumir responsabilidades			x
CG.17	Capacidad de autocritica		x	
CG.18	Aprendizaje autónomo y motivación para la formación a lo largo de su vida profesional	x		
CG.19	Adaptación a nuevas situaciones	x		
CG.20	Creatividad			x
CG.25	Motivación por la calidad			x
CG.28	Sensibilidad hacia el patrimonio cultural	x		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS				
	1	2	3	4
CE.01. Capacidad para hacer un análisis, oral y escrito, de una expresión artística, dominando el vocabulario, códigos, movimientos y conceptos inherentes al ámbito artístico.				
CE.02. Sensibilidad artística. Desarrollar la capacidad de percibir la belleza en distintas formas y creaciones artísticas, aplicando principios estéticos y fomentando la creatividad y la innovación multidisciplinar.				x
CE.03. Conocimiento de métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.				x
CE.05. Capacidad para organizar, clasificar e indexar materiales y archivos usados en el desarrollo del proyecto, generando documentos para su conservación o consulta. Capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.	x			
CE.08. Capacidad para organizar y tratar la información que posteriormente va a ser incluida en el proyecto.				x



<b>CE.09.</b> Capacidad para planificar y dirigir proyectos y desarrollos de contenido tecnológico, en particular referidos al arte, diseño multimedia y la comunicación.		X	
<b>CE.10.</b> Habilidad para traducir las ideas creativas de modo que sea posible transmitirlas en formato digital.	X		
<b>CE.12.</b> Sensibilidad para valorar la importancia del diseño en la formulación de mensajes y en el impacto de su transmisión en los diferentes ámbitos comunicativos.	X		
<b>CE.13.</b> Capacidad para contribuir al debate contemporáneo sobre las artes y prácticas digitales y multimedia.	X		
<b>CE.15.</b> Conocimiento del marco legislativo en España y Europa, en particular lo relativo al ámbito audiovisual y la protección de la propiedad intelectual e industrial	X		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
R3 - Conocimiento y dominio de las fases del proceso de producción.	<b>CB:</b> 1,2,3,4,5 <b>CG:</b> 1,2,5,6,7,9,10,11,14,16,17,18,19,20,25,28 <b>CE:</b> 1,2,3,5,8,9,10,12,13,15
R15 - Destreza en técnicas de postproducción digital	<b>CB:</b> 1,2,3,4,5 <b>CG:</b> 1,2,5,6,7,9,10,11,14,16,17,18,19,20,25,28 <b>CE:</b> 1,2,3,5,8,9,10,12,13,15
R16 - Dominio de la interrelación de aplicaciones de postproducción audiovisual.	<b>CB:</b> 1,2,3,4,5 <b>CG:</b> 1,2,5,6,7,9,10,11,14,16,17,18,19,20,25,28 <b>CE:</b> 1,2,3,5,8,9,10,12,13,15

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS <sup>2</sup>
CLASE PRESENCIAL	Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R3, R15, R16	1
CLASES PRÁCTICAS	Actividades dirigidas al desarrollo de las competencias relacionadas con los contenidos de cada tema: búsqueda bibliográfica en biblioteca, análisis crítico de materiales y contenidos del tema, análisis crítico de modelos de comunicación y creación de marcas, búsquedas en Internet, utilización de la informática y aplicaciones para la creación de marcas y manuales de identidad.	R3, R15, R16	1
LABORATORIO	Actividades desarrolladas en espacios con equipamiento especializado.		0
SEMINARIO	Sesiones monográficas supervisadas con participación compartida		0
EXPOSICIÓN TRABAJOS GRUPO	Aplicación de conocimientos interdisciplinares		0
TUTORÍA	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.	R3, R15, R16	0,25
EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	R3, R15, R16	0,15
Total			(2,4*)

<sup>2</sup> La asignatura y/o materia se organiza en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL** y en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO**, con un porcentaje estimado en ECTS. Una **adecuada distribución** es la siguiente: 35-40% para las Actividades Formativas Presenciales y 65-60% para las de Trabajo Autónomo. (Para una asignatura de 6 ECTS: 2,4 y 3,6 respectivamente).

La metodología de enseñanza-aprendizaje se describe en esta guía de modo genérico, concretándose en la unidades didácticas en las que se organiza la asignatura y/o materia



<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO</b>			
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>Metodología de Enseñanza-Aprendizaje</b>	<b>Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura</b>	<b>ECTS</b>
TRABAJO EN GRUPO	Preparación en grupo de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad ( <a href="http://www.plataforma.ucv.es">www.plataforma.ucv.es</a> )		0
TRABAJO AUTÓNOMO	Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad ( <a href="http://www.plataforma.ucv.es">www.plataforma.ucv.es</a> )	R3, R15, R16	3,6
Total		(3,6*)	
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES</b>			
<b>Instrumento de evaluación<sup>3</sup></b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS</b>	<b>Porcentaje otorgado</b>	
REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES TEÓRICO-PRÁCTICAS (TRABAJO AUTÓNOMO) <sup>4</sup>	R3, R15, R16	30%	
ACTIVIDADES PRÁCTICAS (TRABAJO PRESENCIAL) <sup>5</sup>	R3, R15, R16	10%	

<sup>3</sup> Técnicas e instrumentos de evaluación: examen-exposición oral, pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales...), trabajos dirigidos, proyectos, estudio de casos, cuadernos de observación, portafolio, etc.

<sup>4</sup> Habrán un total de 3 proyectos de evaluación y tutorización continua que se valorarán con un 10% de la nota final cada uno, total 30%. Los trabajos serán individuales a no ser que el equipo docente marque lo contrario en el enunciado del proyecto. Es imprescindible la tutorización y seguimiento del trabajo por parte del profesor, no se admitirán trabajos que no hayan sido tutorizados por el equipo docente.

<sup>5</sup> Los trabajos realizados durante las actividades formativas presenciales se valorarán con un 10% de la nota final.

PRÁCTICA+EXAMEN FINAL <sup>6</sup>	R3, R15, R16	60%
------------------------------------	--------------	-----

## OBSERVACIONES

### Evaluación única:

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.

Por lo que a la asignatura de Postproducción Digital se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 50%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios: Realización de 4 actividades teórico-prácticas 40% (en este caso no será obligatorio el seguimiento por parte del tutor si el alumno lo cree oportuno) y examen final 60%. Será obligatorio realizar al menos el 50% de las actividades teórico-prácticas para superar la asignatura. Las condiciones para la segunda convocatoria serán las mismas pudiéndose aportar además alguna de las actividades teórico-prácticas no realizadas en la 1<sup>a</sup> convocatoria.

### Uso de la IA

Se permite el uso de la IA para:

- Recibir retroalimentación sobre la claridad o coherencia de un texto propio.
- Mejorar la redacción de documentos escritos, siempre que el contenido original sea del estudiante.
- General material audiovisual como piezas o partes de los proyectos creados en la asignatura. En todos los proyectos de postproducción, será obligatorio entregar los archivos de edición.

No se permite el uso de la IA para:

- Sustituir el proceso de creación de proyectos de Postproducción.
- Presentar como propio el trabajo generado por IA
- Grabar o transcribir, total o parcialmente, cualquier actividad realizada en el aula, con el fin de obtener resúmenes o apuntes hechos por IA.

Criterios de cita y atribución:

- En caso de usar la IA en alguna de las actividades, se deberá citar en qué parte de la actividad ha sido, que IA se ha usado y para qué se ha usado (creación de imagen, video, audio).
- El uso de la IA se evaluará como parte de los criterios de originalidad y conocimiento de las técnicas aprendidas durante la asignatura.

### Criterios para la concesión de matrícula de honor

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

---

<sup>6</sup> El examen constará de un proyecto final y un examen final. El proyecto final tendrá un valor de un 20% de la nota final y será tutorizado y seguido por el profesor. Mientras que el examen final tendrá un valor del 40% de la nota final. En total un 60% de la nota final. Para superar la asignatura es imprescindible sumar como mínimo 3 ptos. en el examen, resultado que se obtiene de la suma de la práctica final tutorizada más el examen final. Para superar el examen final también será imprescindible sacar un 5 en la evaluación de dicho examen. Es imprescindible presentar la práctica final para presentarse al examen, no se admitirán entregas de prácticas que no hayan sido tutorizadas por el profesor. Los alumnos que no hayan presentado los tres proyectos de evaluación continua o la hayan suspendido, esta no mediara con la nota del examen y la nota se mantendrá para segunda convocatoria. No obstante, si el equipo docente lo cree oportuno se permitirá la entrega de una única práctica, en 2<sup>a</sup> convocatoria (no para modificar una calificación de primera convocatoria), de un ejercicio individual, a criterio del profesor, que haría media con el resto de entregas de primera convocatoria. La calificación de la asistencia es definitiva.

**Plagios, copias y falta de citas:**

La detección de plagio o copia de cualquier trabajo lleva acarreada la suspensión del mismo. Se considera plagio el uso de trabajos de otros no citados por el autor o el uso abusivo de material no propio para la elaboración del mismo. (Más del 35%). La copia reiterada de trabajos supondrá el suspenso de todos los trabajos de evaluación continua. La copia en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

La presencia en aula del alumno al comienzo del examen lleva implícita la evaluación del mismo, no pudiéndose reclamar la consideración de no presentado, aunque se abandone la sala nada más recibirla.

**Asistencia y participación:**

Respecto a la asistencia y participación, el profesor puede establecer como criterios de no asistencia el retraso reiterado, la falta de atención en el aula (uso de móviles sin autorización, falta de participación, etc), no trabajar con el equipo adecuado (ratón o tableta gráfica y monitor de 27") pudiéndose sumar al cómputo general de no asistencia y así como afectar al porcentaje establecido en la guía docente de asistencia y participación.

Esta norma es complementaria a los porcentajes de evaluación de la no asistencia y participación, así como la evaluación y realización de trabajos o casos en el aula o durante el curso que seguirán sus propios criterios de evaluación. Ambos porcentajes se recogen en la presente guía docente.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS	COMPETENCIAS
Organización en bloques de contenido o agrupaciones temáticas. Desarrollo de los contenidos en Guías didácticas.	(Indicar, numéricamente, las competencias relacionadas)
1. Introducción a la postproducción y a la animación gráfica	R3, R15, R16
2. Flujo de trabajo con After Effects	R3, R15, R16
3. Capas de forma y texto, interrelación de After Effects con otras aplicaciones	R3, R15, R16
4. Trabajando con el tiempo	R3, R15, R16
5. Entorno 3D (2.5) de After Effects	R3, R15, R16
6. Efectos y expresiones	R3, R15, R16
7. Técnicas y efectos de postproducción sobre imagen real	R3, R15, R16
8. Lenguaje fílmico y narrativa audiovisual (Transiciones entre escenas)	R3, R15, R16

9. La IA en la Producción Audiovisual	R3, R15, R16
10. Prácticas y proyectos de evaluación continua	R3, R15, R16

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula):		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES
1	Introducción a la postproducción y a la animación gráfica	1
2	Flujo de trabajo con After Effects	2
3	Capas de forma y texto, interrelación de After Effects con otras aplicaciones	3
4	Trabajando con el tiempo	3
5	Entorno 3D (2.5) de After Effects	2
6	Efectos y expresiones	3
7	Técnicas y efectos sobre imagen real	3
8	Lenguaje filmico y narrativa audiovisual (Transiciones entre escenas)	2
9	La IA en la Producción Audiovisual	1
10	Prácticas y proyectos de evaluación continua	10

**BIBLIOGRAFÍA**



### Bibliografía básica

- Christiansen, M. (2013). *After effects CS6. Classroom in a book*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Brinkmann, R. (2009). *The Art and Science of Digital Compositing*. San Diego: Academic Press [Imprint].
- Glinternkamp, P. (2011). *Industrial light & magic: the art of innovation*. 1st ed. Abrams.
- Mattingly, D. (2013). *VFX y postproducción para cine y publicidad*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Geduld, M. (2012). *After Effects Expressions*. Burlington, Mass.: Focal Press/Elsevier.
- Dinar, E. (2017). *The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers*. 1st ed. New York: A Focal Press Book.

### Bibliografía complementaria

- Blackstone, W. and Morrison, W. (2001). *Commentaries on the laws of England*. London: Cavendish Pub.
- CASE, D. (2016). *FILM TECHNOLOGY IN POST PRODUCTION*. 1st ed. [Place of publication not identified]: FOCAL.
- Failes, I., Cameron, J. and Di Bonaventura, L. (2015). *Masters of FX*. 1st ed. Gran Bretaña: Octopus Publishing Group.
- Harrington, R., Stephens, G. and Vadnais, C. (2013). *Broadcast graphics on the spot*. Burlington, MA: Focal Press.
- Honn, G. (2004). *Vfx foundation*. [Place of publication not identified]: Focal Press.
- Jackson, W. (2016). *VFX Fundamentals*. Berkeley, CA: Apress.
- Schwartz, L. (2005). *Adobe Photoshop for VFX artists*. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR.
- Working in the games industry. (2012). Portsmouth: Babcock Lifeskills.
- Wright, S. (2013). *Compositing visual effects*. New York: Focal, Press.
- Wyatt, H. and Amyes, T. (2013). *Audio post production for television and film*. Burlington, MA: Focal Press.
- María Cecilia Brarda (2016). *Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV*
- Ian Crook, Peter Beare (2017) *Fundamentos del motion graphics. Principios y prácticas de la animación*

### Web:

- 3D & Motion Graphics Envato Tuts+. (2017). *3D Modelling & Cinema 4D Tutorials by Envato Tuts+*. [online] Available at: <http://ae.tutsplus.com> [Accessed 2 Apr. 2017].
- Brodeur, D., Ashley, C., Ashley, C., Ashley, C. and Ashley, C. (2017). *Blog - Greyscalegorilla Cinema 4D Tutorials and Tools for Motion Graphic Designers*. [online] Greyscalegorilla.com. Available at: <http://greyscalegorilla.com/blog/> [Accessed 2 Apr. 2017].
- Creativecow.net. (2017). *CreativeCOW*. [online] Available at: <http://www.creativecow.net> [Accessed 2 Apr. 2017].
- Videocopilot.net. (2017). *VIDEO COPILOT | After Effects Tutorials, Plug-ins and Stock Footage for Post Production Professionals*. [online] Available at: <http://www.videocopilot.net>
- Tutorials of motion graphics <https://www.schoolofmotion.com/> [Accessed 8 Sep. 2021].
- Main Titles <https://www.artofthetitle.com/> [Accessed 8 Sep. 2021].

## INFORMACIÓN ADICIONAL:

### IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCESIVAS MATRÍCULAS:

Habrá un grupo específico para alumnos que no sean de primera matrícula y un profesor encargado de dicho grupo. En este grupo se realizará un número establecido por la UCV de sesiones de seguimiento y tutorización (6 de 2 horas cada una) en las que se reforzará el trabajo en las competencias que los alumnos del grupo necesiten adquirir para aprobar la asignatura. Estas sesiones se incluyen en el cronograma adjunto en esta guía y se detallan en la descripción de las Unidades Didácticas de la asignatura.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de segunda o sucesivas matrículas):		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES (deben sumar 6)
	<b>BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>0,5</b>
<b>1</b>	<b>Introducción a la postproducción y a la animación gráfica</b>	<b>0,5</b>
<b>2</b>	<b>Flujo de trabajo con After Effects</b>	<b>0,5</b>
<b>3</b>	<b>Capas de forma y texto, interrelación de After Effects con otras aplicaciones</b>	<b>0,5</b>
<b>4</b>	<b>Trabajando con el tiempo</b>	<b>0,5</b>
<b>5</b>	<b>Entorno 3D (2.5) de After Effects</b>	<b>0,5</b>
<b>6</b>	<b>Efectos y expresiones</b>	<b>0,5</b>
<b>7</b>	<b>Técnicas y efectos sobre imagen real</b>	<b>0,5</b>
<b>8</b>	<b>Lenguaje filmico y narrativa audiovisual (Transiciones entre escenas)</b>	<b>0,5</b>
<b>9</b>	<b>La IA en la Producción Audiovisual</b>	<b>0,5</b>
<b>10</b>	<b>Prácticas y proyectos de evaluación continua</b>	<b>1</b>

<sup>7</sup> Los alumnos de segunda matrícula deberán presentarse a examen y realizar el mismo número de prácticas que los alumnos de primera convocatoria, más una práctica con valor 10% equivalente a los ejercicios realizados durante las clases prácticas: 4 proyectos de evaluación continua tutorizados (en este caso no será obligatorio el seguimiento por parte del tutor si el alumno lo cree oportuno) que puntúan un 40% (10% cada uno) de la nota final y una práctica final con un valor del 20% de la nota final. El examen final tendrá un valor del 40% de la nota final. La asistencia no será obligatoria para los alumnos de segunda convocatoria, pero es recomendable la asistencia a las tutorías para reforzar el trabajo del alumno y las competencias del mismo para aprobar la asignatura.