



---

---

**GUÍA DOCENTE:  
STORYBOARD Y NARRACIÓN GRÁFICA  
GRADO MULTIMEDIA Y ARTES DIGITALES**

**Universidad Católica de Valencia**

---

---



## GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
<b>ASIGNATURA: STORYBOARD Y NARRACIÓN GRÁFICA</b>		6
<b>Materia:</b> Storyboard y Narración Gráfica		6
<b>Módulo:</b> Módulo 11 - Optatividad		11
<b>Tipo de Formación<sup>1</sup>:</b> OP	<b>CURSO:</b> 4º <b>Semestre:</b> 1ª	
<b>Profesorado:</b> Fernando Tamarit	<b>Departamento:</b>	
	<b>E-mail:</b> fernando.tamarit@ucv.es	

## ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

CREACIÓN AUDIOVISUAL				Nº ECTS 12	
<b>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:</b>					
<b>Materias y Asignaturas</b>					
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre	
Iniciativas empresariales	6	Desarrollo de Iniciativas empresariales	6	4/1	
Animación en 3 Dimensiones	6	Animación en 3 Dimensiones	6	4/1	
Programación Web	6	Programación Web avanzada	6	4/1	
Storyboard y Narración Gráfica	6	Storyboard y Narración gráfica	6	4/1	



<b>Acción Social</b>	6	Acción Social	6	4/1
<b>GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA:</b> Storyboard y Narración Gráfica				
<b>Requisitos previos:</b> No se han establecido				
<b>OBJETIVOS GENERALES</b>				
<p>1- Conocer la historia del Storyboard y la narración gráfica.  2- Conocer las funciones de un Storyboard: Tiempo, dinero, comunicación.  3- Dominar cómo construir un Storyboard.  4- Dominar cómo desarrollar una narración gráfica.  5- Saber diferenciar y realizar diferentes tipos de Storyboard.  6- Saber diferenciar Storyboard y cómic/narración gráfica.  7- Dominar diferentes tipos de recursos gráficos como herramienta de trabajo.</p>				

COMPETENCIAS BÁSICAS	Ponderación de la competencia			
	1	2	3	4
CB. 1 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
CB.2 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	
CB. 3. 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
CB. 4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado				x
C.B. 5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.			x	



COMPETENCIAS GENÉRICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
Instrumentales					
01	Capacidad de análisis y síntesis			x	
02	Capacidad de organización y planificación			x	
03	Comunicación oral y escrita en la lengua propia			x	
05	Habilidades de informática relativas al ámbito de estudio				x
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	
07	Resolución de problemas				x
09	Toma de decisiones			x	
10	Trabajo en equipo			x	
11	Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar			x	
13	Habilidades en las relaciones interpersonales		x		
14	Razonamiento crítico			x	
15	Compromiso ético				x
16	Capacidad para asumir responsabilidades			x	
17	Capacidad de autocrítica				x
18	Aprendizaje autónomo y motivación para la formación a lo largo de su vida profesional				x
19	Adaptación a nuevas situaciones				x
20	Creatividad. Capacidad para generar nuevas ideas.				x
22	Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo.				x
23	Reconocimiento de la diversidad y la multiculturalidad Conocimiento de otras culturas y costumbres. Conocer la dimensión social del ser humano considerando los factores históricos y socioculturales propios de la sociedad contemporánea.			x	
24	Iniciativa y espíritu emprendedor				x
25	Motivación por la calidad				x
28	Sensibilidad hacia el patrimonio cultural			x	
29	Expresión de compromiso social			x	



30	Mostrar sensibilidad hacia los problemas de la humanidad			x	
32	Enseñanza en niveles básicos, divulgación, etc. Optar a puestos docentes en los diferentes niveles educativos. Diseño, preparación e impartición de cursos relacionados con la Multimedia y Artes Digitales, orientados a profesionales, empresas y administraciones			x	

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
		1	2	3	4
E2	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
E3	Conocimiento de métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.				x
E4	Desarrollo de habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos, textos, maquetación de publicaciones y envases de productos.			x	
E5	Capacidad para organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo del proyecto, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.		x		
E6	Capacidad de obtener conclusiones objetivas y relevantes para la generación de nuevos conceptos de producto, y generar nuevas ideas y soluciones, a partir del trabajo de investigación sobre documentación.			x	
E8	Capacidad para organizar y tratar la información que posteriormente va a ser incluida en el proyecto.			x	
E9	Capacidad para planificar y dirigir proyectos y desarrollos de contenido tecnológico, en particular referidos al arte, diseño multimedia y la comunicación.		x		
E10	Habilidad para traducir las ideas creativas de modo que sea posible transmitir las en formato digital.			x	
E11	Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral, escrita, audiovisual o digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y comunicación.			x	
E12	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	
E13	Capacidad para contribuir al debate contemporáneo sobre las artes y prácticas digitales y multimedia.		x		



PCA-27-F-01 Ed.00

E17	Comprensión de las características propias del sector de la producción digital y de su funcionamiento y las tendencias que marcan su evolución actual y futura.			x	
E19	Comprensión global de las prácticas artísticas y multimedia y la importancia de su relación con su contexto socioeconómico y cultural.			x	



<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE <sup>2</sup></b>	<b>COMPETENCIAS</b>
R-1. Dominio del tiempo y la acción para obtener un resultado estético.	<b>TODAS</b>
R-2. Destreza en la generación del Storyboard y sus componentes.	<b>TODAS</b>
R-3. Domina cómo construir un Storyboard animado.	<b>TODAS</b>
R-4. Dominio del desarrollo de la narración gráfica: composición, espacio, movimiento, encuadre, control del tiempo y efectos de audio.	<b>TODAS</b>
R-5. Sabe diferenciar y realizar diferentes tipos de Storyboard.	<b>TODAS</b>
R-6. Saber diferenciar Storyboard y cómic/narración gráfica.	<b>TODAS</b>
R-7. Domina diferentes tipos de recursos gráficos como herramienta de trabajo.	<b>TODAS</b>

<sup>2</sup> Enumerar correlativamente los resultados de aprendizaje siguiendo la nomenclatura propuesta.

**Nota importante:** Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumno y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumno será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.



<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL</b>			
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>Metodología de Enseñanza-Aprendizaje</b>	<b>Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura</b>	<b>ECTS<sup>3</sup></b>
CLASE PRESENCIAL	Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4, R5	1
CLASES PRÁCTICAS	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, análisis diagnósticos, problemas, estudio de campo, aula de informática, visitas, búsqueda de datos, bibliotecas, en red, Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	R1, R2, R3, R4, R5	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

<sup>3</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 las unidades didácticas en las que se organiza la asignatura y/o materia



TUTORÍA	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo 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.	R1, R2, R3, R4, R5	0,25
EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	R1, R2, R3, R4, R5	0,15
Total			(2,4*)

<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> )	(Indicar, con su código, los resultados de aprendizaje que se desarrollan con esta actividad)	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> )	R1, R2, R3, R4, R5	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>4</sup></b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS</b>	<b>Porcentaje otorgado</b>
Realización de actividades teórico-prácticas	TODOS	40%
Asistencia y participación	TODOS	10%
Práctica + Examen final	TODOS	50%

La asistencia tendrá un porcentaje de 10% sobre la nota final. Cada falta de asistencia restará un 1% de la nota final, hasta un máximo del 10% en la asignatura.

El contenido práctico tendrá un porcentaje del 40% sobre la nota final. El examen final tendrá un porcentaje del 50% sobre la nota final.

La nota del examen se obtendrá de la suma de una parte práctica final obligatoria entregada al final del cuatrimestre y la nota final obtenida en el examen de la asignatura.

De no aprobarse el examen, quedará suspendida la convocatoria, apareciendo en el acta reflejada la nota obtenida en el examen, norma que se aplicará tanto en primera como segunda convocatoria.

La presencia en el aula del alumno al inicio del examen conllevará la evaluación del mismo, sin posibilidad de poder reclamar como no presentado, aunque el alumno se ausente nada más comenzar dicho examen.

Una vez aprobada la primera convocatoria no se podrá presentar trabajos para subir la nota obtenida en esta, ni dejar dicha convocatoria como suspendida para poder presentarse a la segunda en caso de petición por parte del alumno.

En cualquiera de los casos, si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno debe realizar y superar el examen de segunda convocatoria para aprobar la asignatura.

Deberá obtenerse en el examen final de 1ª y 2ª convocatoria un mínimo de aprobado (50% de la calificación en dicha prueba) para computar y promediar las calificaciones de las prácticas y asistencia obtenidas durante el curso. Dicha prueba final constará de una parte teórica y otra práctica, siendo obligatorio aprobar la parte teórica para sumar la práctica. El suspenso de la parte teórica supondrá el suspenso completo del examen. Las respuestas de la parte teórica que contengan faltas de ortografía no serán calificadas.

Para poder presentarse al examen de primera convocatoria será obligatorio presentar y aprobar el proyecto final personal con un 50% de la calificación de este en la fecha y hora establecida en la plataforma.

Las notas por asistencia y prácticas sólo podrán obtenerse en la primera convocatoria y se guardarán de cara al examen de segunda convocatoria para promediar con este en caso de no superar la primera convocatoria.



La nota por asistencia se obtendrá al inicio de la clase en el momento que se pase lista, si un alumno no está presente en ese momento se considerará falta de asistencia no justificada, a no ser que haya advertido previamente al profesor que va a llegar tarde por tutorías, trabajo u otro motivo justificado. Es responsabilidad del alumno indicar que está en clase en el momento en el que se le nombra para poder marcar su asistencia.

En caso de suspender la primera convocatoria se podrá presentar un trabajo de cara a la segunda convocatoria a criterio del profesor, que sustituirá a uno no entregado o con baja calificación de la primera convocatoria; la calificación del primer trabajo quedaría anulada y se sustituirá por la obtenida en este nuevo trabajo.

---

No se permitirá la entrega de prácticas fuera de la fecha y hora establecida en la plataforma para cada una. La entrega de prácticas sólo podrá realizarse por medio de la plataforma.

El formato de las prácticas entregadas será determinado en cada enunciado de las mismas. La entrega en un formato diferente al especificado supondrá el suspenso de la práctica sin calificación posible.

La copia o falsificación de diseños o trabajos extraídos de internet, otro medio o compañero supondrá el suspenso inmediato de todas las prácticas de la asignatura sin posibilidad de presentar trabajo extra tanto en primera como segunda convocatoria.

El uso de móviles en clase está prohibido. Bajo normativa universitaria se podrá expulsar a un alumno del aula si está utilizando el teléfono, la expulsión supondrá la consideración de no asistencia ese día en clase con la consiguiente pérdida de calificación

**Asistencia obligatoria:** Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones de cada asignatura como requisito para ser evaluado. Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia. Idéntico criterio será aplicable para las titulaciones híbridas o virtuales en las que el profesorado deberá mantener el mismo porcentaje en la exigencia de "presencia" en las diferentes actividades formativas, si las hubiera, aunque estas se realicen en entornos virtuales.

**Matrículas 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.

### **Evaluación única**

En Storyboard para y Narración gráfica no se acepta la evaluación única como opción para superar la asignatura. El motivo es que se requiere una tutorización continua por parte del docente y un seguimiento presencial de las prácticas planteadas en la asignatura para obtener los resultados de aprendizaje previstos en al guía docente.



### **Inteligencia artificial**

El uso de la inteligencia artificial para la realización de prácticas digitales quedará siempre realizado bajo consulta con el docente, siendo este el que indique qué se puede trabajar y realizar con esta tecnología.

Su uso, en caso de estar permitido, quedará descrito en el enunciado de la práctica o fijado por el docente en clase.

En ningún caso se podrá presentar un trabajo realizado íntegramente con esta técnica ni presentar alguna práctica sin la consulta previa con el docente. De producirse este hecho se considerará como una falta muy grave y quedarán suspendidas todas las prácticas de la asignatura.

**CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:**

*Explicitar criterios concretos señalados para la asignatura y facultad a la que se adscribe el título y de acuerdo con la normativa general que indica que sólo se puede dar una matrícula de honor por cada 20 alumnos no por fracción de 20, con la excepción del caso de grupos de menos de 20 alumnos en total, en los que se puede dar una matrícula.*



<b>DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS</b>
1. Introducción al Storyboard y la narración gráfica.
2. Historia del Storyboard, orígenes.
3. Funciones de un Storyboard: Tiempo, dinero, comunicación.
4. Cómo construir un Storyboard y Desarrollar una narración gráfica: Narración, los tipos de plano, tomas, y movimientos de la cámara, el dibujo o la imagen.
5. Diferentes tipos de Storyboard.
6. Recursos gráficos: Técnicas tradicionales de dibujo, utilización de programas informáticos: Illustrator, Photoshop, Cinema 4D.
7. Narración: Los tipos de plano, tomas, y movimientos de la cámara, el dibujo o la imagen.
8. Storyboard y televisión: Planteamiento inicial, aparición del producto en el Storyboard, Packshot final.
9. Storyboard y Cómic.



## BIBLIOGRAFÍA

---

Universidad Católica de Valencia "San Vicente Mártir"

### Bibliografía Básica:

- BEÁ, J.M. (1990) *La técnica del cómic*, Iru, Barcelona  
EISNER, W. (2003) *La narración gráfica*, Norma, Barcelona  
HART, J. (2001) *La técnica del storyboard. Guión gráfico para cine, TV y animación*, IORTV, Madrid.  
MARTÍN, A. (2000) *Los inventores del cómic español 1873/1900*, Planeta De Agostini, Barcelona  
MERINO, A. (2003) *El cómic hispano*, Cátedra, Madrid  
PANOFKY, E. (1994) *Estudios sobre iconología*, Alianza Universidad, Madrid.





PCA-27-F-01 Ed.00

<b>ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE</b>		
	<b>BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>Nº DE SESIONES PRESENCIALES</b>
<b>1</b>	Introducción al Storyboard y la narración gráfica.	<b>1</b>
<b>2</b>	Historia del Storyboard, orígenes.	<b>2</b>
<b>3</b>	Funciones de un Storyboard: Tiempo, dinero, comunicación.	<b>4</b>
<b>4</b>	Cómo construir un Storyboard y Desarrollar una narración gráfica: Narración, los tipos de plano, tomas, y movimientos de la cámara, el dibujo o la imagen.	<b>4</b>
<b>5</b>	Diferentes tipos de Storyboard.	<b>5</b>
<b>6</b>	Recursos gráficos: Técnicas tradicionales de dibujo, utilización de programas informáticos: Illustrator, Photoshop, Cinema 4D.	<b>4</b>
<b>7</b>	Narración: Los tipos de plano, tomas, y movimientos de la cámara, el dibujo o la imagen.	<b>3</b>
<b>8</b>	Storyboard y televisión: Planteamiento inicial, aparición del producto en el Storyboard, Packshot final.	<b>4</b>
<b>9</b>	Storyboard y Cómic.	<b>3</b>



## INFORMACIÓN ADICIONAL:

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

Habrà 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.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES PRESENCIALES
1	Introducción al Storyboard y la narración gráfica.	0,2
2	Historia del Storyboard, orígenes.	0,4
3	Funciones de un Storyboard: Tiempo, dinero, comunicación.	0,4
4	Cómo construir un Storyboard y Desarrollar una narración gráfica: Narración, los tipos de plano, tomas, y movimientos de la cámara, el dibujo o la imagen.	0,2
5	Diferentes tipos de Storyboard.	0,8
6	Recursos gráficos: Técnicas tradicionales de dibujo, utilización de programas informáticos: Illustrator, Photoshop, Cinema 4D.	0,4
7	Narración: Los tipos de plano, tomas, y movimientos de la cámara, el dibujo o la imagen.	0,2
8	Storyboard y televisión: Planteamiento inicial, aparición del producto en el Storyboard, Packshot final.	0,2
9	Storyboard y Cómic.	0,2



## Adenda a la Guía Docente de la asignatura Storyboard & Narración Gráfica

### Grado en Multimedia y Artes Digitales

Dada la excepcional situación provocada por la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19 y teniendo en cuenta las medidas de seguridad relativas al desarrollo de la actividad educativa en el ámbito docente universitario vigentes, se procede a presentar las modificaciones oportunas en la guía docente para garantizar que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura.

Marcar la situación que proceda:

**Situación 1: Docencia sin limitación de aforo** (cuando el número de estudiantes matriculados es inferior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso no se establece ningún cambio en la guía docente.

**Situación 2: Docencia con limitación de aforo** (cuando el número de estudiantes matriculados es superior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

#### 1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, se realizarán a través de la simultaneidad de docencia presencial en el aula y docencia virtual síncrona. Los estudiantes podrán atender las clases personalmente o a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En todo caso, los estudiantes que reciben la enseñanza presencialmente y aquéllos que la reciben por videoconferencia deberán rotarse periódicamente.



En el caso concreto de esta asignatura, estas videoconferencias se realizarán a través de:

- Microsoft Teams       Blackboard Collaborate Ultra
- Kaltura

### **Situación 3: Confinamiento por un nuevo estado de alarma.**

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

#### 1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, así como las tutorías personalizadas y grupales, se realizarán a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En el caso concreto de esta asignatura, a través de:

- Microsoft Teams       Blackboard Collaborate Ultra
- Kaltura

*Aclaraciones sobre las sesiones prácticas:*

#### 2. Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

**En cuanto a los instrumentos de evaluación:**

- No se van a realizar modificaciones en los instrumentos de evaluación. En el caso de no poder realizar las pruebas de evaluación de forma presencial, se harán vía telemática a través del campus UCVnet.
- Se van a realizar las siguientes modificaciones para adaptar la evaluación de la asignatura a la docencia no presencial



<b>Según la guía docente</b>		<b>Adaptación</b>	
Instrumento de evaluación	% otorgado	Descripción de cambios propuestos	Plataforma que se empleará

El resto de instrumentos de evaluación no se modificarán respecto a lo que figura en la guía docente.

**Observaciones al sistema de evaluación:**