



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

Universidad Católica de Valencia



GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
ASIGNATURA: STORYBOARD Y NARRACIÓN GRÁFICA		6
Materia: Storyboard y Narración Gráfica		6
Módulo: Módulo 11 - Optatividad		11
Tipo de Formación¹: OP	CURSO: 4º Semestre: 1ª	
Profesorado: Fernando Tamarit	Departamento:	
	E-mail: fernando.tamarit@ucv.es	

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

CREACIÓN AUDIOVISUAL				Nº ECTS 12
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:				
Materias y Asignaturas				
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



Acción Social	6	Acción Social	6	4/1
GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA: Storyboard y Narración Gráfica				
Requisitos previos: No se han establecido				
OBJETIVOS GENERALES				
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.				

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			
Instrumentales		1	2	3	4
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	



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

² 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.



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS ³
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

³ 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



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*)

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
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 (www.plataforma.ucv.es)	(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 (www.plataforma.ucv.es)	R1, R2, R3, R4, R5	3,6
Total			(3,6*)



SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES		
Instrumento de evaluación⁴	RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS	Porcentaje otorgado
Realización de actividades teórico-prácticas	TODOS	40%
Asistencia y participación	TODOS	10%
Práctica + Examen final	TODOS	50%

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

En relación con la concesión de Matrícula de Honor, el alumno tiene que sacar como mínimo un 9 sobre 10 y haber participado de forma activa en clase, demostrando el dominio sobre la materia con los trabajos y práctica final presentada; la ratio de matrículas será tal y como marca la normativa UCV, 1 matrícula por cada 20 alumnos matriculados.

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 Storyboard & Narración gráfica se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 70%, 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 en 1ª convocatoria:
Entrega del 80% de las prácticas y proyecto final en los mismos plazos que el resto de estudiantes de evaluación continua, siempre bajo tutorización y revisión de estos antes de su entrega, de lo contrario no se dará por válida su entrega sin calificación posible.

Para los alumnos de segundas y sucesivas matrículas se deberán de entregar los 3 proyectos de la asignatura en los mismos plazos que el resto de estudiantes de primera matrícula siempre bajo tutorización y revisión de estos antes de su entrega, de lo contrario no se dará por válida su entrega sin calificación posible.

De cara a 2ª convocatoria los criterios serán los siguientes: entrega de un proyecto/s que el docente considere oportuno antes del examen de segunda convocatoria bajo supervisión y autorización del mismo, de lo contrario no se dará por válida su entrega sin calificación posible.

Asistencia.

La asistencia se contabilizará 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.

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.

Por otro lado, 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) pudiéndose sumar al cómputo general de no asistencia y en consecuencia contribuyendo a superar el límite que impide examinarse 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 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.

Examen

La evaluación final tendrá un porcentaje del 50% sobre la nota final, esta constará de la suma de un proyecto final y el examen que constará de una parte práctica y otra teórica. Para aprobar la asignatura será necesario sacar un mínimo de aprobado en las tres partes de la evaluación final. El suspenso en la parte teórica o práctica del examen supondrá el suspenso de la asignatura guardándose la nota del proyecto final para segunda convocatoria sin necesidad de repetirlo. Si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno debe realizar y superar el examen de segunda convocatoria para aprobar la asignatura.



Las respuestas en la parte teórica que tengan faltas de ortografía no serán calificadas.

De no aprobarse la evaluación final, quedará suspendida la convocatoria, apareciendo en el acta reflejada la nota obtenida en esta, 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. Las notas por participación 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. En caso de suspender la primera convocatoria se podrá presentar un trabajo/s de cara a la segunda convocatoria a criterio del profesor para mejorar la nota final en la asignatura.

Prácticas

El contenido práctico y participación tendrá un porcentaje del 50% sobre la nota final.

No se calificará ninguna práctica o proyecto que no haya sido supervisado ni autorizado previamente por el docente durante el transcurso de la asignatura, esta norma se aplicará a los estudiantes de primeras, segundas y sucesivas matrículas.

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 en formato .pdf o .ai. No está permitida la entrega de archivos por wetransfer o métodos similares como enlaces a google drive. La entrega en un formato diferente al especificado supondrá el suspenso de la práctica sin calificación posible. Esta norma se aplicará a los estudiantes de primeras, segundas y sucesivas matrículas.

La copia o falsificación de diseños o trabajos extraídos de internet, otro medio o compañero supondrá una falta grave y la anulación del total de las notas obtenidas en las prácticas y proyectos durante el curso, tanto para primera como segunda convocatoria, sin posibilidad de poder presentar trabajo/s extra. Ante la duda por parte del alumno de la posibilidad de plagio, copia o falsificación es obligación de este consultar al docente sobre la creatividad o las referencias para poder desarrollar un trabajo, sin esta consulta el alumno es responsable de la posibilidad de incurrir en esta falta grave. Esta norma se aplicará a los estudiantes de primeras, segundas y sucesivas matrículas. Queda prohibido de cara a los alumnos de segundas y sucesivas matrículas entregar prácticas repetidas de años anteriores, suponiendo en caso de hacerlo el suspenso en la práctica entregada repetida y la consiguiente no calificación de esta.

Inteligencia artificial

El uso de la inteligencia artificial para la realización de prácticas digitales quedará será siempre consultado con el docente, siendo este el que indique qué se puede trabajar y realizar por este medio.

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 proyecto o parte práctica en los exámenes 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.



DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS
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
PANOFSKY, E. (1994) *Estudios sobre iconología*, Alianza Universidad, Madrid.





PCA-27-F-01 Ed.00

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



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



Según la guía docente		Adaptación	
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: