

---

Planificación de la Docencia Universitaria  
**Grado en Diseño Multimedia y Gráfico**

---

Guía Docente

Curso Académico 2020/21

# Comunicación Audiovisual

---

## Datos de Identificación de la Asignatura

### Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

### Tipo de asignatura

Básica

### Materia

Ciencias aplicadas y tecnología

### Créditos ECTS

6

### Denominación de la asignatura

Comunicación audiovisual

### Modalidad de enseñanza

Presencial

### Código

69433

### Profesorado

D. Raúl San Julián Alonso

### Curso

Segundo

### Lengua vehicular

Español

### Semestre

Primero

---

## Profesorado de la Asignatura

### Profesorado

D. Raúl San Julián Alonso

### Contacto

[raul.sanjulian@esne.es](mailto:raul.sanjulian@esne.es)

### Tutorías académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesorado a través de correo electrónico en las horas de tutorías. Las horas de tutoría se harán públicas en el portal del alumno.

Horario: Martes. 13:10 a 14:00 h.

## Requisitos Previos

### Esenciales

Los propios del título.

### Aconsejables

Conocimientos básicos sobre historia del arte y programas de edición de video.

---

## Sentido y aportaciones de la Asignatura al Plan de Estudios

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la Materia Ciencias Aplicadas y Tecnología.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Comunicación audiovisual pretende dotar a los alumnos de un lenguaje específico (el audiovisual), imprescindible a la hora de entender la sociedad y la cultura actual.

Para ello dota a los alumnos de una serie de herramientas analíticas, creativas y tecnológicas con las que poder desenvolverse en el mundo audiovisual con seguridad y eficacia, tanto siendo espectadores (educados en la forma de *mirar*) como protagonistas de su propia obra.

Al comenzar la asignatura con un breve recorrido por la historia y la evolución del audiovisual, entroncamos con el currículum de Historia del Arte, siendo como es, popularmente conocido el Cine como: el 7º arte. Así mismo los trabajos de creación de historias y guiones cinematográficos, enlazan a la perfección con asignaturas como Ilustración y Cómic, Publicidad, Guion y Storyboarding, etc. El análisis y articulación de los códigos visuales y sonoros aportan contenido y experiencia a asignaturas tan dispares como Fotografía, Psicología, Color, etc. Por supuesto el trabajo esencial de la asignatura, donde nos centraremos en el poder de la imagen, el efecto de la composición, la carga simbólica, la luz o el color se vinculan a la propia experiencia del Diseño en el sentido más amplio.

El cine, como *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total, según la teoría de Richard Wagner) ha sido testigo y ha influido durante más de un siglo en casi todos los campos de la vida humana. No es de extrañar que su estudio sea algo apremiante y que su solo análisis nos remita y enriquezca multitud de campos artísticos o tecnológicos.

El estudio y la práctica audiovisual suponen para el alumnado un mayor abanico cultural, donde poder vocacionar sus profesiones. Esta asignatura posee, además, el valor añadido de servir como herramienta en dos direcciones: análisis y creación; *aprender a ver y aprender a hacer*. Evidentemente cuanto *mejor veamos, mejor haremos*. Consideramos inmensamente formativo este proceso.

Es innegable que será cuestión de décadas que, de forma natural en los centros escolares de medio mundo, junto a Lengua, Matemáticas, Ciencias, Historia, Música o Dibujo, aparezca una asignatura relacionado con el análisis y la creación audiovisual. El contacto diario (para muchos invasivo) del ser humano con imágenes en movimientos proyectadas en cada vez más tipos de soportes, supondrá, con el tiempo, según muchos científicos, una evolución neurológica que ya empieza a afectar en nuestra forma de sentir el mundo. En ese sentido el primer gran crítico de cine de nuestro país sentenciaba hace más de 80 años cosas como que:

*El ritmo frenético del mundo moderno es causa y consecuencia al mismo tiempo, del ritmo que imprime el cine a nuestra vida”* (Cesar Arconada. Revista Nosotros, nº3, 15 de mayo de 1930).

Ante un estímulo tan importante y de acceso cada vez más universal debemos educarnos para saber analizar y construir, por lo tanto, no solo el propio lenguaje audiovisual sino nuestra propia cultura. Y hay más. El cine, como lenguaje o forma de expresión de primer orden, es capaz de convertirse en válvula de escape, en escaparate de nuestra mente, de ser la voz de ideas, deseos, frustraciones, sueños y temores que todos los individuos albergamos en nuestro interior, dotando a la materia de una carácter lúdico y casi terapéutico muy adecuado para los alumnos que irán a estudiarlo.

Por último y como ya se ha dicho, la asignatura tiene como objetivo fundamental equipar al alumno de las herramientas tecnológicas y metodológicas básicas para que puedan en un futuro enriquecer su profesión e incluso encontrar un nuevo oficio que les alimente. La proliferación de soportes digitales que utilizan el audiovisual amplía las posibilidades laborales de los futuros educados. De ahí su importancia en el presente currículo.

## Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Esta asignatura se constituye como la piedra esencial sobre la que giran el resto de las materias relacionadas con el multimedia y el *motiongraphics*, anticipa “Storyboarding y Guión aplicado”, “Edición de Video” y “Postproducción audiovisual”, a la vez que se relaciona con “Historia del Arte II”.

---

## Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

### Competencias básicas

CB1 - 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.

CB2 - 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.

CB3 - 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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### Competencias generales

CG1 - El estudiante aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.

CG2 - Demostrará el uso creativo de técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).

CG7 - Analizar los contextos culturales y las ideas gráficas comunicadas.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

### Competencias específicas

CE1 - El estudiante investigará y hará uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.

CE3 - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE6 - El estudiante ha de ser capaz de usar herramientas con confianza, expresando ideas visuales con claridad, simplicidad y economía. Presentar ideas en bocetos y mapas de ideas de forma profesional. Analizar cómo los contextos culturales específicos impactan en las ideas gráficas y como éstas funcionan en un contexto cultural particular.

---

## Resultados de Aprendizaje Relacionados con la Asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de:

- Digitalizar imágenes.
- Producir, editar y post-producir.

Además, el alumno podrá:

- Aprender a utilizar herramientas analíticas.
- Estudiar y desarrollar, personal y colectivamente el proceso de creación, producción y edición de una pieza audiovisual.
- Analizar la evolución del lenguaje audiovisual a través de la historia, poniéndolo en relación con los distintos acontecimientos políticos, sociales, culturales y artísticos que se dieron, identificando las distintas corrientes, géneros, formatos, y estilos que se han desarrollado hasta la actualidad.
- Trabajar en equipos creativos cualquier fase del proceso de una producción audiovisual, fomentando la cooperación, la renuncia, el debate, la disciplina de trabajo, etc.
- Los alumnos deberán demostrar un conocimiento y un análisis de la obra audiovisual atendiendo a los diferentes códigos en los que se descompone un análisis en profundidad de una pieza audiovisual. Igualmente tendrá que generar ideas originales que puedan plasmarse en una realización y una edición adecuada y genuina.
- Los alumnos tendrán que analizar y entender cada uno de los géneros, estilos y formatos audiovisuales (largometrajes, cortometrajes, videoclips, videoarte, spots, etc.) sabiendo entrever los objetivos comunicativos de cada uno. Así mismo tendrá que aprender a hacer lo propio a partir de ideas propias o que partan de dinámicas o propuestas docentes.
- Tendrá que aprender a desenvolverse en el trabajo colectivo aportando sus virtudes al grupo, con el objetivo de crear una obra original, interesante y coherente que pueda servir a cada uno para promocionarse profesionalmente en el futuro. Así mismo tendrá que aprender con su grupo a defender en público su proyecto(pitching), a dividirse las tareas y no pisarse en un rodaje, a asumir la responsabilidad global de un proyecto grupal desde el inicio hasta el final.
- Adquirirá una visión global sobre el proceso audiovisual, incidiendo tanto en la reflexión artística y creativa como en los problemas y soluciones con los que se encuentran las diferentes industrias audiovisuales en el mundo.

---

# Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

## Breve descripción de los contenidos

Herramientas para acometer un proyecto audiovisual de nivel técnico no avanzado, mediante el trabajo en entornos digitales.

- Utilización de programa de edición de video tipo After Effects.
- Edición de video no lineal.
- Teoría del montaje.
- Digitalización de imágenes.
- Edición de imágenes.

Para actualizar la asignatura de acuerdo con las tendencias del mercado laboral de las industrias creativas y a los cambios científicos y digitales que modelan nuestra sociedad, se han ajustado y ampliado los contenidos de la misma:

- Análisis audiovisual
- Historia del lenguaje audiovisual
- Lenguaje y gramática audiovisual
- Producción y realización
- Edición de video no lineal.
- Teoría del montaje.
- Digitalización de imágenes.

## Temario desarrollado

### TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL AUDIOVISUAL.

Definición de Comunicación Audiovisual

La transmisión de historias.

El audiovisual como lenguaje universal: cine, televisión, internet

El audiovisual como industria.: desde los Nickel-Odeons a Youtube

La crisis actual del cine. Perspectivas y soluciones.

### TEMA 2. HISTORIA DEL CINE.

El pre-cine. De los hermanos Lumiere a Charles Chaplin.

El cine clásico I: Hollywood dorado (1915-1952): *starsystem*, el sistema de estudios y el cine por géneros.

El cine clásico II: Las vanguardias europeas: impresionismo francés, expresionismo alemán, cine soviético, cine nórdico, surrealismo, naturalismo francés, etc.

El Documental clásico y el cine de propaganda.

El cine moderno I: crisis y renovación de Hollywood (1952-1981).

El cine moderno II: El renacimiento europeo: el neorrealismo italiano, el *free cinema* inglés, la *nouvelle vague* francesa y sus influencias en todo el mundo.

El Cine contemporáneo I (1981-2018): la cultura de la MTV, la era digital, Internet, Youtube etc.

El Cine postmoderno II: la globalización cultural y la crisis existencial de Occidente.

### **TEMA 3. LENGUAJE Y GRAMÁTICA AUDIOVISUAL.**

Un nuevo lenguaje humano: el audiovisual

Los códigos visuales y su fragmentación.

La iconografía y la semiótica en el cine.

La gramática audiovisual.

Códigos cinematográficos:

- Códigos sonoros.
- Códigos escénicos.
- Códigos de edición.

### **TEMA 4. EL GUION Y LA CREACIÓN DE HISTORIAS.**

La importancia de las historias.

La estructura aristotélica, y las teorías modernas del guion (Vogler, Field, Mckee, etc.)

Del guion técnico a la narrativa visual.

### **TEMA 5. LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

Las fases de una producción audiovisual.

Los diferentes oficios de una producción.

Tipos de producción: ejemplos en la historia.

Desglose y plan de rodaje.

### **TEMA 6. LA REALIZACIÓN.**

El oficio del realizador. Ejemplos históricos.

La planificación.

La puesta en escena y la dirección de actores.

Aprender haciendo.

### **TEMA 7. LA EDICIÓN Y LA POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

El montaje: la última escritura.

Los diferentes tipos de montajes:



- Montaje narrativo (película).
- Montaje musical (videoclip).
- Montaje conceptual (spot y videoarte).

El Adobe Premiere CS5. Aplicación y posibilidades.

Montaje y postproducción digital.

Los formatos, el tratamiento digital, otros programas, otras redes, etc.

---

## Cronograma

Unidades didácticas / Temas	Periodo temporal
TEMA 1. Introducción al audiovisual.	Septiembre
TEMA 2. Historia del cine.	Octubre
TEMA 3. Leguaje y gramática audiovisual.	Octubre- Noviembre
TEMA 4. El guion y la creación de historias.	Noviembre
TEMA 5. La producción audiovisual.	Noviembre
TEMA 6. La realización.	Diciembre-Enero
TEMA 7. La edición y la postproducción audiovisual.	Enero

---

## Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases.
- Lectura, estudio del material bibliográfico.
- Realización de casos prácticos que a lo largo del curso se propongan.
- Realización regular de los ejercicios que a lo largo del curso de propongan.
- Presentaciones públicas de los trabajos.
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia.

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<b>Clases teóricas</b>	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG1, CG7, CE4	40	-	40
<b>Clases prácticas</b>	Resolución de ejercicios. Debate sobre temas, ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CB2, CB4, CB5, CG2, CG7, CG9, CE1, CE3, CE4, CE6	20	20	40
<b>Tutorías</b>	Preparación mediante clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CB1, CG2, CG9, CE3, CE4	10	-	10
<b>Trabajo personal del estudiante</b>	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio y trabajo personal. Preparación de ejercicios, comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG1, CG2, CG9, CE1, CE3, CE4, CE6	-	60	60

## Sistema de Evaluación

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Valoración respecto a la calificación final
Guion, dirección y edición de 3 cortometrajes realizados individualmente o en parejas	Creación individual y en parejas de piezas cortas que responden a briefings muy concretos	25%
Trabajo de investigación y análisis de la obra de un director de la historia del cine	El peso de la investigación previa; la calidad gramatical, de redacción, la coherencia en el análisis, la eficacia comunicativa y de legibilidad del documento; la maquetación utilizada	20%
Creación productora	Trabajo en equipo sincero, con una rotación real de los oficios del cine; diseño y estilo transversal entre los distintos contenidos realizados; entrega de la documentación requerida, forma de entrega del DVD final	5%
Guion, realización y edición de un cortometraje	Originalidad en la propuesta narrativa, dominio del lenguaje utilizado, esfuerzo de producción y conceptualización, diseño de producción, puesta en escena y edición; naming, timing del corto y riesgo formal y dramático	40%
Asistencia participativa/Trabajos voluntarios	Realización de trabajos voluntarios, la originalidad y el esfuerzo creativo. Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación	10%

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva.

## Asistencia a clase

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

## Entrega de trabajos

Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para poder ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por el profesorado de la asignatura. En caso contrario, constará como trabajo no entregado.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

## Evaluación en convocatoria ordinaria

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco). La nota mínima de examen para aplicar la ponderación es de 5 (cinco).

El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

## Evaluación en convocatoria extraordinaria

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la

asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.

Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

El alumno/a de convocatoria extraordinaria tendrá que realizar un examen que deberá superar para poder aprobar la asignatura.

En convocatoria extraordinaria el trabajo colectivo se tendrá que presentar públicamente al profesor.

---

## Bibliografía / Webgrafía

### Bibliografía básica

Bordwell, David y Thompson, Kristin. (1995). *El Arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Gubern, Roman (1999) *Historia del Cine*. Barcelona: Editorial Lumen.

Tirand, Laurent. (2003). *Lecciones de Cine*. Barcelona.: Paidós Ibérica.

### Bibliografía complementaria

Arconada, Cesar. (1974). *Tres cómicos de Cine y otros ensayos*. Madrid:Castellote Editor.

Burch, Noël (2008). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.

Buñuel, Luis. (1982). *El último suspiro*. Barcelona: Plaza & Janés S.A.

Díez Puertas, Emeterio (2006). *Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar el cine*. Madrid: Fundamentos.

Fernandez Diaz, Federico y Martinez Abadia, José. (2003). *Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona.: Paidós Ibérica.

Field, Syd. (2001) *El libro del guion*. Madrid: Plot Ediciones.

Grau Rebollo, Jorge. (2002). *Antropología audiovisual*. Barcelona: Bellaterra.

Gispert, Esther. (2002). *Cine, ficción y educación*. Barcelona: Editorial Laertes.

Gubern, Roman. (1999). *Historia del Cine*. Barcelona: Editorial Lumen.

Labarrere, Andre Z. (2009). *Atlas de Cine*. Madrid: AKAL.

March, Walter y Ondaatje, Michael. (2007). *El Arte del Montaje*. Madrid: de. Plot

Mcgrath, Declan. (2002). *Montaje y Postproducción*. Madrid: Editorial Océano.

Mckee, Robert. (2002). *El Guion*. Madrid: Alba Editorial.

Perez, Xavier y Ballo, Jordi. (1997). *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Ramonet, Ignacio. (2003). *La tiranía de la comunicación*. Madrid: de. Debate.

Revilla, Federico. (2007). *Fundamentos antropológicos de la simbología*. Madrid: Editorial Catedra.

Tirand, Laurent. (2003). *Lecciones de Cine*. Barcelona.: Paidós Ibérica.

Vogler, Christopher. (2002). *El viaje del escritor*. Ma Non Troppo Editorial. Madrid: Editorial Catedra.

Zavala, Hector. (2010). *El Diseño en el cine: los proyectos*

---

## Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»”.

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspenso (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.

Los estudiantes matriculados en esta asignatura dispondrán únicamente de un total de 6 convocatorias para aprobarla. Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como “Suspenso” o “No presentado”, se habrá consumido una convocatoria.