

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Guía Docente

Curso Académico 2021/22

Ilustración y cómic

Datos de Identificación de la Asignatura

Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Tipo de asignatura

Obligatoria

Materia

Artística

Créditos ECTS

6

Denominación de la asignatura

Ilustración y Cómic

Modalidad de enseñanza

Presencial

Código

69436

Profesorado

D. Jorge Arévalo Marchán
Dr. Javier Chavarría Díaz

Curso

Segundo

Lengua vehicular

Español

Semestre

Segundo

Profesorado de la Asignatura

Profesorado

D. Jorge Arévalo Marchán
Dr. Javier Chavarría Díaz

Contacto

jorge.arevalo@esne.es

javier.chavarria@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:

Requisitos Previos

Esenciales

Los propios del título.

Aconsejables

Conocimientos de dibujo. Creatividad.

Sentido y aportaciones de la Asignatura al Plan de Estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a Materia Artística.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Ilustración y Cómic está estrechamente relacionada con Dibujo Artístico, Dibujo Técnico e Historia del Arte, Fotografía, Diseño Editorial y Maquetación. Tanto los conocimientos técnicos como estéticos y conceptuales se imbrican con esta asignatura.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

La asignatura Ilustración y Cómic es una asignatura importante dentro de la carrera de Diseño Multimedia y Gráfico, ya que aborda una de las salidas profesionales de gran auge en la actualidad, tanto en el ámbito de prensa y revistas, moda o edición de libros. Al ser una asignatura planteada para desarrollar con medios analógicos, fomenta la creatividad mediante el dibujo como una herramienta de percepción y expresión, aprendiendo a manejar las distintas técnicas artísticas. El alumno aprenderá a realizar por medio del dibujo ilustraciones con un buen diseño y desarrollar un pensamiento creativo fuerte.

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.

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

CG4 - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

CG5 - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG6 - Expresar gráficamente las ideas usando técnicas, bocetos y bosquejos de forma efectiva.

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.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

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:

- Transmitir mediante sus dibujos, ilustraciones, diseños, animaciones, pinturas, grabados, etc. propuestas personales o por encargo de otros: editoriales, prensa, publicidad, cine, televisión, internet.

Además, el alumno podrá:

- Desarrollar imágenes o dibujos a partir de un texto o de un briefing.
- Desarrollar una historia personal de manera visual (novela gráfica, cómic, etc.)
- El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.
- El alumno 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.
- Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.
- Saber utilizar, cómo y cuándo aplicar las distintas técnicas plásticas.
- Crear un estilo propio y personal dentro de la Ilustración.
- Saber crear imágenes con fuerte contenido conceptual.
- Capacidad para observar, clasificar y analizar información visual y escrita, como material de trabajo.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

Herramientas de los métodos y técnicas necesarias para crear imágenes ilustradas y desarrollo de la capacidad de interpretar ideas con imágenes, dándoles la solución creativa más adecuada.

- Técnicas para la estimulación creativa.
- Creación y estructuración de una historia. Elección del estilo. El storyboard. La carta de rodaje.
- Creación de personajes. Para cómic y animación.
- Estudio de la anatomía. Esquema y lenguaje anatómico. La anatomía como lenguaje de la personalidad. Body language.
- Particularidades de la anatomía aplicada a la animación. Las articulaciones. Anatomía facial. Las expresiones. La esencia de un personaje.
- Técnicas de dibujo: El abocetado, el blanco y negro, el lápiz, el bolígrafo, la tinta china, la aguada, el color, lápices de ilustración, acuarelas, acrílicos, coloreado infográfico.
- El movimiento: Las claves. Anticipaciones y deceleraciones. Rebotes y deformaciones. Animaciones secundarias.
- El intercalado. El layout. La animación 2D aplicada al 3D.
- El storyboard.
- Géneros y Estilos.

Para adaptar la asignatura a las tendencias actuales del mercado y evitar la obsolescencia, se han dividido las sesiones en dos, de forma que una esté orientada a la ilustración y la otra, al cómic.

Los contenidos actualizados de la parte de ilustración son:

- Técnicas para la estimulación creativa.
- Hibridaciones humanas, animales y de objetos. Gestal en Ilustración. Retórica Visual. Ilustraciones caligrama.
- Géneros, estilos y estéticas.
- Arquitecturas de infografía enfocadas a la ilustración.
- Ilustración literaria y el cuento infantil.
- Diseño e Ilustración Editorial.
- Ilustración arquitectónica, entornos, espacios interiores, espacios urbanos y paisajes.

Los contenidos actualizados de la parte de cómic son:

- Creación de personajes para cómic y animación. Turn-around. Caricatura. Estudio de la anatomía, esquema y lenguaje anatómico. La anatomía como lenguaje de la personalidad. Body language.
- Creación y estructuración de una historia. Elección del estilo. El cómic y narrativa de la imagen.

- Técnicas de dibujo y representación gráfica: El abocetado, el blanco y negro, el lápiz, el bolígrafo, el rotulador, la tinta china, la aguada, el color, lápices de ilustración, acuarelas.
- El movimiento: Las “claves”. Anticipaciones y deceleraciones. Rebotes y deformaciones. Animaciones secundarias.
- El storyboard. La carta de rodaje.
- Construcción de la escena: La relación entre la figura y el fondo.

Temario desarrollado. Ilustración

TEMA 1. ILUSTRACIÓN INFANTIL.

Revisión de los clásicos y los contemporáneos. Ver la historia de la ilustración infantil, sus autores más significativos y el contexto histórico y social.

Lenguajes y técnicas. Práctica de las diversas técnicas. Acuarela, pluma, gouche, digital.

Psicología y relación del texto, el ilustrador y el lector. Entender el texto y saber interpretarlo de manera literal o poética. Trabajar el concepto y la edad del lector.

TEMA 2. ILUSTRACIÓN EDITORIAL.

Historia de la ilustración editorial. Ver la historia de la ilustración editorial, sus autores más significativos y el contexto histórico y social.

Referencias en prensa. Ver los autores actuales y sus técnicas.

Técnicas de ilustración en prensa. Blanco y negro, tinta, pluma, digital.

El concepto y su valor frente a la técnica. Entender la ilustración conceptual con ejercicios bajo brief de temas de actualidad.

TEMA 3. EL CARTEL.

Historia del cartel. Ver la historia del cartel, sus estilos autores más significativos y el contexto histórico y social.

Tendencias y técnicas. Las tendencias actuales y el uso de las técnicas para abordarlos. Gouche, grafito, digital.

Composición. La ordenación del espacio, los pesos y el uso de las tipográficas. El valor del vacío. (Gestalt).

Tipografías ilustradas. Las tipografías como elementos ilustrados, técnicas estilos y función.

TEMA 4. SKETCHBOOK.

Se desarrolla a lo largo del curso como complemento a todos los puntos. Se trabaja la relación espacial, la composición, la técnica y la capacidad de observación.

Temario desarrollado. Cómic

TEMA 1. DISEÑO DE PERSONAJES.

Expresiones faciales, lenguaje corporal, distinción visual, vida interior, peso y volumen. Caricatura, formas geométricas y orgánicas.

Líneas de acción y movimiento. Diseño de personajes enfocado a la animación y la aplicación en el cómic.

Del concepto al Turn-around. Estudio de claroscuro, iluminaciones y texturas.

Presentación de personajes: la Model sheet.

TEMA 2. NARRACIÓN GRÁFICA Y STORYBOARDING.

Introducción al guion literario. Conceptos básicos: planteamiento, nudo y desenlace. Recursos narrativos. El argumento. Líneas de tiempo, superposición de espacio y tiempo. Partes claves de la trama. La tensión.

Guion técnico: Esquema estructural. Elementos narrativos: la elipsis, el ritmo, mezcla de líneas argumentales. Corte y cambios de escena. Los diálogos. Estilos gramaticales.

Cómo contar una historia en dibujos.

Tipos de encuadre y su función narrativa. La escena: duración. Importancia del plano. Estructuración de la escena. Composición de plano. Textos de apoyo. Representación de movimientos de cámara. Movimiento y acción.

TEMA 3. TÉCNICAS DE DIBUJO Y DE ACABADO FINAL.

Dibujos previos y encaje: El abocetado.

Técnicas de dibujo y representación gráfica: El blanco y negro, el lápiz, el bolígrafo, el rotulador, la tinta china, la aguada, el color, lápices de ilustración, acuarelas.

TEMA 4. EL SKETCHBOOK.

El Sketchbook como herramienta de trabajo.

Cronograma

Ilustración

Unidades didácticas / Temas	Periodo temporal
TEMA 1. Ilustración infantil	1-4
TEMA 2. Ilustración editorial	5-9
TEMA 3. El cartel	10-15
TEMA 4. Sketchbook	1-15

Cómic

Unidades didácticas / Temas	Periodo temporal
TEMA 1. Diseño de personajes	1-4
TEMA 2. Narración gráfica y storyboarding	5-10
TEMA 3. Técnicas de dibujo y de acabado final	11-15
TEMA 4. El sketchbook	1-15

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.
- Consulta y estudio del material bibliográfico.
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se 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
Clases teóricas	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, CG3, CG4	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debate sobre temas, ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CB2, CB4, CB5, CG3, CG4, CG5, CG6, CG9, CE1, CE3, CE5, CE6	20	20	40
Tutorías	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, CG4, CG5, CG6, CG9, CE1, CE3, CE5	10	-	10
Trabajo personal del estudiante	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, CG3, CG5, CG6, CG9, CE1, CE3, CE5, CE6	-	60	60

Sistema de Evaluación

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Valoración respecto a la calificación final
Ejercicios prácticos	<p>Desarrollar el trabajo con fidelidad al briefing, con personalidad y demostrando un fuerte pensamiento creativo.</p> <p>Demostrar los conocimientos adquiridos en el curso: creatividad, análisis del problema, resolución de una imagen capaz de transmitir conceptos.</p> <p>Limpieza y orden de presentación.</p> <p>Presentación de todos los trabajos en el plazo marcado.</p>	70%
Cuaderno de viaje o sketchbook	<p>El cuaderno de viaje o Sketchbook será revisado cada semana a lo largo de todo el curso. Se plantearán propuestas personales en función de la evolución de cada alumno.</p> <p>Se valorará la creatividad, los progresos, la capacidad de recopilación de ideas e imágenes, y el empleo de este recurso como herramienta de trabajo individual.</p>	20%
Asistencia participativa	<p>Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.</p>	10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Importante esta asignatura está compuesta a su vez por dos asignaturas distintas: Ilustración y Cómic impartidas por profesores distintos con diferentes metodologías pedagógicas y criterios de evaluación.

Cada profesor realizará la evaluación de forma independiente sobre una puntuación de 10. No obstante la nota reflejada en el expediente será el resultado de la suma de cada mitad dividida entre dos.

$$\text{Nota de Ilustración}/2 + \text{Nota de cómic}/2 = \text{Nota de Ilustración y Cómic.}$$

El sistema de evaluación es la misma para ambas partes de la asignatura (aun teniendo cada profesor su propio criterio de evaluación), y se describe más adelante en el apartado correspondiente de este documento.

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 subidos al campus se presentarán compilados en un solo archivo en formato pdf, sea cual sea la técnica de digitalización o el número de ilustraciones. Dichos pdf no deben sobrepasar los 10MB de peso. En caso contrario, constará como trabajo no entregado, supeditándose por tanto a lo expuesto en el siguiente párrafo.

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 convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, el profesor aplicará una penalización en su calificación.

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 profesorado 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

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- Bea, Josep M. La técnica del cómic. Editorial: Editorial Interimagen.
- Brereton, R. (2009). Los cuadernos, bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos. Barcelona: Blume.
- Chinn, Mike. Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica. Barcelona: Norma, 2006.
- Dalley, T. (1992). Guía completa de ilustración y diseño; técnicas y materiales. Madrid: Blume.
- Dondis, D. A. (1992). La Sintaxis de la Imagen. Gustavo Gili. Barcelona.
- Eisner, W. (2002). El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo. Barcelona: Norma
- García, S. (2004) Anatomía de una historieta. Madrid: Sinsentido.
- González Fernández, A.; Yaiza, N. Y Zanchetta, A. (2009). Atlas de la ilustración contemporánea. Barcelona: Maomao.
- Hall, A. (2008). Ilustración. Barcelona: Blume.
- McCloud, S. (2009). Hacer Cómic. Bilbao: Ed. Astiberri.
- MacKee, R. (2002). El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Editorial Alba.
- Patmore, Chris. Diseño de personajes. Cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas. Barcelona: Norma Editorial, 2006.
- Wigan, M. (2008). Imágenes en secuencia. Barcelona: Gustavo Gili.
- VVAA (2007). Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador. Barcelona: Gustavo Gili

Zappaterra, Y. (1999). Ilustración: proyectos reales de ilustración: del briefing a la solución final. Barcelona: IndexBooks

Zeegen, L. y Crush (2009). Principios de ilustración. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria

Berger, J. (2008). Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili.

Hall, S. (2007). Esto significa esto. Esto significa aquello. Semiótica: guía de los signos y su significado. Barcelona: Blume.

Heller, S y Chwast. (2008). Illustration: A visual History. Nueva York y Londres: Abrams.

Monográficos sobre ciudades de M. Sasek

Monográficos de Charlie Harper.

Monográficos sobre Diseño de portadas de la Ed. Penguin.

Monográficos sobre la obra de Rene Gruau.

Webgrafía

The Association of Illustrators. www.theaoi.com

The Society of Illustrators. www.societyillustrators.org

Agencias

Advocate Art. www.advocate-art.com

Big Active. www.bigactive.com

Central Illustration Agency. www.centralillustration.com

ZeegenRush. www.zeegenrush.com

Hvasshanniba. www.hvasshannibal.dk

Anuarios

The Art Book

John Pigeon Consultancy Ltd. www.theartbook.com

Contact Annuals. www.contact-uk.com

Illustrators-The Society of Illustrators Annual

The Society of Illustrators

Images - The Association of Illustrators Annual

Ilustartion Now. Todos los volúmenes. Ed TASCHEN

The Association of Illustrators

Le Book www.lebook.com

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.