



| Guía Docente          |  |                    |                         |          |
|-----------------------|--|--------------------|-------------------------|----------|
| Datos Identificativos |  |                    |                         | 2021/22  |
| Asignatura (*)        | Dirección e Realización  | Código             | 616G02005               |          |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos   |                    |                         |          |
| Descritores           |  |                    |                         |          |
| Ciclo                 | Período  | Curso              | Tipo                    | Créditos |
| Grao                  | 1º cuatrimestre  | Segundo            | Formación básica        | 6        |
| Idioma                | CastelánGalego   |                    |                         |          |
| Modalidade docente    | Híbrida  |                    |                         |          |
| Prerrequisitos        |  |                    |                         |          |
| Departamento          | Socioloxía e Ciencias da Comunicación  |                    |                         |          |
| Coordinación          | Viqueira Carballal, Manuel Alejandro   | Correo electrónico | manuel.viqueirac@udc.es |          |
| Profesorado           | Viqueira Carballal, Manuel Alejandro   | Correo electrónico | manuel.viqueirac@udc.es |          |
| Web                   |  |                    |                         |          |
| Descrición xeral      | <p>O director é o responsable da posta en escena, é o responsable do que ve o espectador. É a cabeza narrativa da produción.</p> <p>A persoa responsable de dirección está presente en todas as fases do proceso especialmente, por exemplo, nas áreas de Guión, Storyboard, Cinematografía, Actuación/Animación, Arte conceptual, Color e Iluminación, Edición e Postprodución, etc.</p>  |                    |                         |          |
| Plan de continxencia  | <p>1. Modificacións nos contidos:<br/>Non se realizarán cambios.</p> <p>2. Metodoloxías<br/>*Metodoloxías docentes que se manteñen:<br/>Mantéñense todas as metodoloxías docentes pero adáptanse á docencia non presencial.</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado:<br/>Moodle: é a canle oficial de información aos estudantes con todas as cuestións que afectan á materia. Publicarase diferente información segundo avance a asignatura.</p> <p>Correo electrónico personalizado: dispoñible en horario laboral.<br/>Microsoft Teams: titorías persoais ou grupais. Sempre que os estudantes o soliciten ou o docente o considere necesario.</p> <p>4. Modificacións na avaliación:<br/>Proba mixta: Exame a través de Moodle. Mantense a necesidade de aprobar para que esta cualificación faga media coas outras probas e traballos previstos na avaliación. Se non se alcanza este mínimo, a materia resulta automaticamente suspensa.<br/>A avaliación da aprendizaxe colaborativa non varía.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía:<br/>Se é necesario, as fontes de información poñeranse ao dispor dos estudantes en formato dixital.</p> |                    |                         |          |

| Competencias do título |   |
|------------------------|---|
| Código                 | Competencias do título  |
| A1                     | CE1 - Conocer y saber aplicar los aspectos teóricos y prácticos de todas las cuestiones jurídicas relacionadas con los videojuegos y los productos de animación.                  |
| A2                     | CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica. |



|     |   |
|-----|---|
| A3  | CE3 - Capacidad para comprender y diferenciar los diversos enfoques del lenguaje audiovisual.   |
| A4  | CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.  |
| A5  | CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa.  |
| A6  | CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.  |
| A7  | CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.  |
| A8  | CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.  |
| A10 | CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.  |
| A15 | CE15 - Conocer, comprender y saber aplicar los fundamentos artísticos y las técnicas y métodos necesarios para la creación y animación de personajes virtuales y props.   |
| A20 | CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.   |
| A35 | CE35 - Conocer, comprender y aplicar las técnicas y fundamentos de dirección y realización audiovisual aplicadas a productos de animación.  |
| B1  | CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo |
| B2  | 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   |
| B3  | 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  |
| B4  | CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado   |
| B5  | CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía  |
| B6  | CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.  |
| B7  | CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.   |
| B8  | CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.  |
| B9  | CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.   |
| B10 | CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.   |
| B11 | CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.  |
| B12 | CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.   |
| B13 | CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.   |
| B14 | CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.  |
| C1  | CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.  |
| C2  | CT2 - Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.   |
| C3  | CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.   |
| C4  | CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.  |



|    |   |
|----|---|
| C5 | CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.  |
| C6 | CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.  |
| C7 | CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social. |
| C8 | CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.   |
| C9 | CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.  |

| Resultados da aprendizaxe   |                        |     |    |
|---|------------------------|-----|----|
| Resultados de aprendizaxe   | Competencias do título |     |    |
| Coñecer e comprender o fluxo de traballo nunha produción de animación ou nun videoxogo desde o apartado da dirección. | A1                     | B1  | C1 |
|   | A2                     | B2  | C3 |
|   | A3                     | B3  | C4 |
|   | A5                     | B4  | C6 |
|   | A6                     | B5  | C7 |
|   | A7                     | B6  | C8 |
|   | A8                     | B7  | C9 |
|   | A10                    | B8  |    |
|   | A20                    | B10 |    |
|   | A35                    | B11 |    |
| Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a dirección de proxectos de animación e de videoxogo.           |                        | B12 |    |
|   |                        | B13 |    |
|   |                        | B14 |    |
|   | A1                     | B1  | C1 |
|   | A2                     | B2  | C3 |
|   | A3                     | B3  | C4 |
|   | A5                     | B4  |    |
|   | A6                     | B5  |    |
|   | A7                     | B6  |    |
|   | A8                     | B7  |    |
| A10   | B8                     |     |    |
| A20   | B10                    |     |    |
| A35   | B11                    |     |    |
|   | B12                    |     |    |
|   | B13                    |     |    |
|   | B14                    |     |    |



|  |     |     |    |
|--|-----|-----|----|
| Entender e poñer en práctica as artes da dirección e a realización | A1  | B1  | C1 |
|  | A2  | B2  | C2 |
|  | A3  | B3  | C3 |
|  | A4  | B4  | C4 |
|  | A5  | B5  | C5 |
|  | A6  | B6  | C6 |
|  | A7  | B7  | C7 |
|  | A8  | B8  | C8 |
|  | A10 | B9  | C9 |
|  | A15 | B10 |    |
|  | A20 | B11 |    |
|  | A35 | B12 |    |
|  |     | B13 |    |
|  |     | B14 |    |

| Contidos   |   |
|--|---|
| Temas  | Subtemas  |
| O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas dunha produción de animación           | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Desenvolvemento</li> <li>-Preproducción</li> <li>-Producción</li> <li>-Postproducción</li> </ul>  |
| O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas da produción dun videoxogo             | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Desenvolvemento</li> <li>-Preproducción</li> <li>-Producción</li> <li>-Postproducción</li> </ul>  |
| A dirección e realización: A linguaxe audiovisual, a narrativa, a posta en escena e procedementos na animación | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificación</li> <li>- Encuadres e composición.</li> <li>- Posta en escena</li> <li>- Introducción á dirección de fotografía</li> <li>- O tono e o punto de vista.</li> <li>- Raccord / continuidade e movemento.</li> <li>- Escenas de diálogos</li> <li>- Escenas de acción</li> <li>- Movementos de cámara</li> <li>- Dirección de persoaxes</li> <li>- Guion Técnico.</li> <li>- Storyboard e previsualización.</li> <li>- Animática</li> <li>- Tipos e técnicas de animación (2D, 3d, stopmotion, dixital e analóxica)</li> </ul> |
| Layout. A linguaxe audiovisual dende un software de 3D.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nocions e conceptos de layout</li> <li>- Posta en escena 3d.</li> <li>- Planificación e composición no entorno 3D</li> <li>- Cámaras, lentes, encadres e formatos</li> <li>- O movemento de cámara e a visualización</li> <li>- Raccord / continuidade e movemento</li> </ul>  |



|  |  |
|--|--|
| Xéneros e animación: A animación como unha obra en sí mesma ou como apoio á imaxe real                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficción</li> <li>- Documental</li> <li>- Videoclip</li> <li>- Spot</li> <li>- Motion Graphics</li> <li>- Experimental</li> </ul>  |
| Estudo de diversos directores de relevancia: Estilo e autoría.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imaxe real</li> <li>- Animación 2d</li> <li>- Animación 3D</li> <li>- Videoxogos</li> </ul>   |
| Introducción e presentación de diferentes softwares de animación 2d y 3D para desenvolver unha creatividade artística propia | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maya</li> <li>- Blender</li> <li>- Adobe Animate</li> <li>- Adobe Photoshop / Krita</li> <li>- Adobe Character Studio</li> <li>- Adobe After Effects</li> <li>- Cinema4D</li> </ul> |
| A dirección nos videoxogos   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Características</li> <li>- O punto de vista</li> <li>- Xéneros</li> <li>- A importancia da cámara nos videoxogos</li> </ul>   |

| Planificación  |   |                   |   |              |
|--|---|-------------------|---|--------------|
| Metodoloxías / probas  | Competencias  | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral   | A1 A3 A7 B6 C2 C5<br>C7 C8  | 22                | 11  | 33           |
| Obradoiro  | A2 A3 A4 A5 A6 A7<br>A8 A10 A15 A20 A35<br>B14 B13 B12 B11<br>B10 B9 B8 B7 B6 B5<br>B4 B3 B2 B1 C1 C3<br>C4 C6 C7 C8 C9 | 16                | 12  | 28           |
| Traballos tutelados  | A2 A3 A4 A5 A6 A7<br>A8 A10 A15 A20 A35<br>B2 B3 B4 B5 B6 B7<br>B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9          | 14                | 46  | 60           |
| Presentación oral  | A1 A2 A3 A35 B1 B2<br>B3 B11 C1 C4 C5 C7<br>C9  | 2                 | 4   | 6            |
| Proba mixta  | A1 A3 A6 A7 A10 A35<br>B6 B8 C1   | 2                 | 20  | 22           |
| Atención personalizada   |   | 1                 | 0   | 1            |
| *Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado |   |                   |   |              |

| Metodoloxías |            |
|--------------|------------|
| Metodoloxías | Descrición |



|                     |   |
|---------------------|---|
| Sesión maxistral    | Exposición oral complementada con o uso de medios audiovisuais, vídeos, podcast ou textos e a introducción dalgúñas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe.<br>Será online ou presencial segundo as circunstancias sanitarias.   |
| Obradoiro           | Desenrolo en clases presenciais de diversos traballos que se explicarán máis coidadosamente ao comenzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estes traballos son:<br><br><ul style="list-style-type: none"> <li>- Prácticas curtas para elaborar en clase. Preparación e aplicación do temario teórico.</li> <li>- Haberá prácticas individuais e grupais.</li> <li>- Algunha práctica pódese perfeccionar fora do aula para mellorar nota.</li> <li>- Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle)</li> </ul>  |
| Traballos tutelados | Desenrolo de tres traballos complexos coas diferentes entregas intermedias do proceso de creación que se explicarán máis coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle).<br><br><ul style="list-style-type: none"> <li>- Unha das prácticas curtas das sesións do obradoiro entregarase cun acabado máis perfeccionado e complexo.</li> <li>- Unha secuencia de acción</li> <li>- Unha curtametraxe.</li> </ul> <p>Todas as prácticas son obrigatorias e están deseñadas para ser realizadas en grupo.<br/>Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle) nas datas sinaladas ao longo do curso.</p> |
| Presentación oral   | Presentación presencial das diferentes fases dos traballos tutelados ou das prácticas curtas do obradoiro.  |
| Proba mixta         | Examen presencial dos contidos teóricos dados nas sesións maxistráis, sesións do obradoiro ou dos textos de lectura obrigatoria.  |

### Atención personalizada

| Metodoloxías                     | Descrición   |
|----------------------------------|--|
| Obradoiro<br>Traballos tutelados | O persoal docente da materia estará dispoñible para as dúbidas que xurdan por parte do alumnado en relación coas diferentes metodoloxías. Estas poderán ser plantexadas nas horas de titoría e a través de correo electrónico. |

### Avaliación

| Metodoloxías        | Competencias  | Descrición   | Cualificación |
|---------------------|---|--|---------------|
| Proba mixta         | A1 A3 A6 A7 A10 A35<br>B6 B8 C1   | Exame da materia.<br>Tipo test, preguntas curtas sobre a teoría e casos prácticos realizados nas sesións de taller.<br>É necesario aprobar esta parte para que a súa calificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación.<br>Se non se aproba, la materia resulta automaticamente suspensa.  | 40            |
| Obradoiro           | A2 A3 A4 A5 A6 A7<br>A8 A10 A15 A20 A35<br>B14 B13 B12 B11<br>B10 B9 B8 B7 B6 B5<br>B4 B3 B2 B1 C1 C3<br>C4 C6 C7 C8 C9 | Evaluación das prácticas curtas individuais e colectivas realizadas en clase.<br>Para aprobar é necesario entregar todas as prácticas curtas do obradoiro do taller na data sinalada.  | 20            |
| Traballos tutelados | A2 A3 A4 A5 A6 A7<br>A8 A10 A15 A20 A35<br>B2 B3 B4 B5 B6 B7<br>B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9          | Traballos en grupo no que se valora tanto o resultado como o proceso.<br>No traballo da curtametraxe se valorará grupalmente o conxunto da obra e individualmente unha das secuencias da curtametraxe.<br>A calificación de cada alumno integrante do grupo podería ser diferente en función da súa aportación e compromiso.<br>A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia. | 40            |



## Observacións avaliación

O alumnado deberá consultar diariamente o Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente se lles comunicará toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e calificacións.

Podrá ser presencial ou online según as circunstancias sanitarias e persoais do estudantado e mestre o permitan.

Toda exposición oral ou escrita terá que respectar os usos e normas desta demarcación xeográfica da Real Academia Galega ou da Real Academia Española para que poida ser correctamente entendida e, por conseguinte, avaliada.

-A teoría supón o 40% de la nota e a práctica (obradoiro e traballos tutelados) un 60%. -Para superar a materia deben estar aprobadas as tres partes da materia. Para superar a parte práctica teñen que estar aprobadas cada unha das prácticas finais, ademais de entregadas en data e superadas, todas e cada unha de las prácticas curtas do obradoiro.-O alumnado que goce de dispensa académica deberá ponerse en contacto con o profesor da materia antes do día 20 de Septiembre, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla as ausencias ás aulas. Fora desta data no serán atendidas peticións deste tipo.

## Fontes de información

### Bibliografía básica

- Selby, Andrew (2013). La animación. Barcelona, Blume
- Sáenz Valiente, Rodolfo (2006). Arte y técnica de la animación. Buenos Aires: Ediciones de la flor
- Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia
- Hart, John. (2001). La técnica del storyboard : guión gráfico para cine, televisión y animación. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión
- Castillo, José María (2016). Televisión, realización y lenguaje audiovisual.. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión
- Katz, Steven D. (2002). Plano a Plano: De la idea a la pantalla. Madrid: Plot
- Rabiger, Michael (2009). Dirección cinematográfica: Técnica y estética. Barcelona: Omega
- Jardí, Enric (2018). Pensar en imágenes. Barcelona: Gustavo Gili
- Brown, Blain (2008). Cinematografía: Teoría y práctica. Barcelona: Omega
- Williams, Richard (2019). Técnicas de animación: dibujos animados, animación 3d y videojuegos. Madrid: Anaya
- Catalá, Josep M. (2001). La Puesta en imágenes: Conceptos de dirección cinematográfica. Barcelona: Paidós
- Marcos Molano, María del Mar (2009). Elementos estéticos del cine : manual de dirección cinematográfica. Madrid: Fragua
- Cameron, Julia (2011). El camino del artista : un curso de descubrimiento y rescate de tu propia creatividad . Madrid : Aguilar
- Goodridge, Mike (2012). Dirección de fotografía cinematográfica. Barcelona : Blume
- Schaefer, Dennis. (1990). Maestros de la luz conversaciones con directores de fotografía. Madrid : Plot
- Goodridge, Mike (2014). Dirección cinematográfica. Barcelona : Blume,
- Díaz, Quim (2018). El título es el principio del film : una aproximación a la historia de los títulos cinematográficos. Madrid : Laertes
- Sedeño Valdellós, Ana María. (2002). Lenguaje del videoclip. Málaga : Servicio de Publicaciones e Intercambio Científico de la Universidad de Málaga
- Sánchez-Navarro, Jordi (2015). ¿Cómo analizar un videoclip desde un punto de vista narrativo? / Jordi Sánchez-Navarro, Lola Lapaz Castillo. Barcelona : UOC
- Perotti Prado, Miguel (2020). Diseño de videojuegos : técnicas y ejercicios prácticos. Paracuellos del Jarama : Ra-Ma
- Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos : de amateur a pro. Badalona : Parramon
- Ordóñez, Juan P. (2018). Diseño de videojuegos. Madrid : Editorial Síntesis
- González, Daniel. (2015). Diseño de videojuegos . Paracuellos del Jarama : Ra-Ma
- Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Badalona : Parramon



|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Andrew Chong (2010). Animación digital. Barcelona, Blume</li><li>- Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Madrid, Diávolo Ediciones</li><li>- Jennifer Bass (). Saul Bass. London: Laurence King</li><li>- Montero Plata, Laura (2017). El mundo invisible de Hayao Miyazaki. Palma de Mallorca: Dolmen</li><li>- Kratter, Tia (2017). The Color of Pixar. San Francisco : Chronicle Books</li><li>- Lynch, David (2016). Atrapa el pez dorado: meditación, conciencia y creatividad. Barcelona: Reservoir Books</li><li>- Zahed, Ramin (2019). Spider-Man, un nuevo universo : el arte de la películ. Barcelona : Norma, 2019</li><li>- Codrington, Andrea (2003). Kyle Cooper. London : Laurence King, 2003.</li></ul> |
|------------------------------------|--|

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002  
Deseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006  
Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003  
Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Guión/616G02004  
Animación 2/616G02019  
Deseño Sonoro/616G02008

### Materias que continúan o temario

Edición e Montaxe/616G02007

### Observacións

O alumnado deberá consultar a plataforma Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicaráselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías