



## Guía Docente

| Datos Identificativos |   |                    |                  |           | 2021/22 |
|-----------------------|---|--------------------|------------------|-----------|---------|
| Asignatura (*)        | Deseño de Producción para Animación e Videoxogos  |                    | Código           | 616G02006 |         |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos  |                    |                  |           |         |
| Descritores           |   |                    |                  |           |         |
| Ciclo                 | Período   | Curso              | Tipo             | Créditos  |         |
| Grao                  | 2º cuatrimestre   | Segundo            | Obrigatoria      | 6         |         |
| Idioma                | Castelán  |                    |                  |           |         |
| Modalidade docente    | Híbrida   |                    |                  |           |         |
| Prerrequisitos        |   |                    |                  |           |         |
| Departamento          | Socioloxía e Ciencias da Comunicación   |                    |                  |           |         |
| Coordinación          | Fernández Holgado, José Ángel   | Correo electrónico | j.holgado@udc.es |           |         |
| Profesorado           | Fernández Holgado, José Ángel   | Correo electrónico | j.holgado@udc.es |           |         |
| Web                   | comunicacion.udc.es/audiovisual/es  |                    |                  |           |         |
| Descrición xeral      | O Deseño de Producción e o departamento que determina o contido visual e estético dun proxecto audiovisual. Toma tódalas decisións sobre a forma, o color, o tratamento e en definitiva, o estilo plástico da produción, traballando en estreita relación co director.  |                    |                  |           |         |
| Plan de continxencia  | <p>1. Os contidos teóricos non se modifican.</p> <p>2. Metodoloxías</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen: clases maxistraies teóricas vía telemática (Teams ou similar). Comunicación de calquera aspecto da asignatura vía Moodle.</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican: as clases prácticas presenciais realizaranse vía telemática (Teams ou similar).</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado: correo electrónico, Moodle e Teams.</p> <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>*Observacións de avaliación: no caso de non poderse facer o exame vía presencial ou telemática, valorarase soamente a parte práctica, sendo esta o 100% da nota final.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía: ningunha. Os apuntes colgaranse no Moodle.</p> |                    |                  |           |         |

## Competencias / Resultados do título

| Código | Competencias / Resultados do título  |
|--------|--|
| 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.   |
| A19 | CE19 - Conocer los fundamentos necesarios para diseñar y definir un videojuego con todos los elementos que lo componen, así como contar con la capacidad de analizar, evaluar y corregir los diferentes aspectos de un videojuego.  |
| A20 | CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.   |
| A21 | CE21 - Conocimiento de las técnicas y procesos de creación de efectos visuales a través de la integración de objetos y entornos digitales tridimensionales con la imagen real en movimiento.  |
| A36 | CE36 - Conocer, capacidad de analizar y aplicar las técnicas y fundamentos del diseño de producción en proyectos de animación y videojuegos.  |
| A42 | CE42 - Capacidad de elaborar, presentar y defender ante un tribunal universitario un trabajo académico original relacionado con las disciplinas cursadas.   |
| 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.  |
| 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.  |
| 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 / Resultados do título |     |    |
| Coñecer a función do deseñador de produción ou xefe do departamento artístico dentro do proxecto audiovisual en xeral e nos videoxogos e a animación en particular. Analizar os conceptos e técnicas básicas así como as ferramentas con as que se manexa, aprendendo a visualizar o proceso na súa totalidade. | A3                                  | B1  | C1 |
|   | A4                                  | B2  | C3 |
|   | A5                                  | B3  | C4 |
|   | A6                                  | B4  | C6 |
|   | A7                                  | B5  | C7 |
|   | A8                                  | B6  | C8 |
|   | A10                                 | B7  | C9 |
|   | A15                                 | B8  |    |
|   | A19                                 | B9  |    |
|   | A20                                 | B10 |    |
|   | A21                                 | B11 |    |
|   | A36                                 | B12 |    |
|   | A42                                 | B13 |    |
|   |                                     | B14 |    |

| Contidos  |  |
|---|--|
| Temas   | Subtemas   |
| 1er BLOQUE.<br>FUNCIÓN E RESPONSABILIDADES DO DESEÑADOR DE PRODUCCIÓN | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competencias e coñecementos do Deseñador de Produción. Orixe do deseño e primeiros deseñadores.</li> <li>2. Fundamentos artísticos.</li> <li>3. A influencia da iluminación e a cor.</li> <li>4. Interfaces e software específico.</li> <li>5. VFX na dirección artística.</li> </ol>  |
| 2º BLOQUE.<br>PROCESO XERAL DE TRABALLO                               | <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Documentación dos decorados. Características arquitectónicas e artísticas.</li> <li>7. Documentación dos persoaxes: psicoloxía, aspecto, comportamento.</li> <li>8. Storyboards e storymovies.</li> <li>9. Deseño previo, debuxos, maquetas e planos de construción.</li> <li>10. Creación de entornos e persoaxes.</li> </ol> |

| Planificación         |   |   |                         |              |
|-----------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados   | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral      | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B1 B2<br>B3 B4 B5 B6 B7 B8<br>B9 B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | 24                                      | 32                      | 56           |



|                            |   |    |    |    |
|----------------------------|---|----|----|----|
| Obradoiro                  | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B1 B2<br>B3 B4 B5 B6 B7 B8<br>B9 B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | 24 | 32 | 56 |
| Traballos tutelados        | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B1 B2<br>B3 B4 B5 B6 B7 B8<br>B9 B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | 0  | 35 | 35 |
| Proba de resposta múltiple | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B1 B2<br>B3 B4 B5 B6 B7 B8<br>B9 B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | 1  | 0  | 1  |
| Atención personalizada     |   | 2  | 0  | 2  |

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

| Metodoloxías               |  |
|----------------------------|--|
| Metodoloxías               | Descrición   |
| Sesión maxistral           | Exposición telemática (Teams ou similar) de cada un dos temas da asignatura, con Power Points e material audiovisual.  |
| Obradoiro                  | Desenrolo de diversos traballos que se explicarán con mais detimento ao comenzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estes traballos son:<br><br>- Prácticas curtas elaboradas no tempo de clase. Preparación e aplicación do temario teórico.   |
| Traballos tutelados        | Desenrolo dun traballo longo que se explicará con mais detimento ao comenzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Este traballo é:<br><br>- Práctica longa. Elaboración da Dirección Artística dun guion de animación ou videoxogo.<br><br>Tódalas prácticas son obrigatorias e están deseñadas para seren realizadas en grupo. |
| Proba de resposta múltiple | Se examinará dos contidos teóricos explicados nas sesións maxistrais e os textos de lectura obrigatoria.   |

| Atención personalizada |   |
|------------------------|---|
| Metodoloxías           | Descrición  |
| Traballos tutelados    | Traballo na aula para elaborar os exercicios propostos      |
| Sesión maxistral       |   |
| Obradoiro              | Titorías personalizadas (previa cita ao correo electrónico) |

| Avaliación |
|------------|
|------------|



| Metodoloxías               | Competencias / Resultados   | Descrición  | Cualificación |
|----------------------------|---|---|---------------|
| Traballos tutelados        | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B1 B2<br>B3 B4 B5 B6 B7 B8<br>B9 B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | Desenrolo dun traballo longo que se explicará con mais detimento ao comenzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Este traballo é:<br><br>- Práctica longa. Desenrolo da Dirección Artística dun guion de animación ou videoxogo.<br><br>Tódalas prácticas son obrigatorias e están deseñadas para seren realizadas tanto individualmente como en grupo. | 70            |
| Proba de resposta múltiple | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B1 B2<br>B3 B4 B5 B6 B7 B8<br>B9 B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | Se examinará os contidos teóricos explicados nas sesións maxistras e os textos de lectura obrigatoria.  | 30            |

### Observacións avaliación

-A teoría supón o 30% da nota e a práctica un 70%. -Para superar a asignatura deben estar aprobadas as dúas partes: teoría e práctica. Para superar a práctica, os alumnos deberán superar todas e cada unha das prácticas.

#### SEGUNDA CONVOCATORIA/EXTRAORDINARIA

Para superar a materia, só poderán realizar un único exame na convocatoria de xullo, na data estipulada oficialmente, para o que deberán ter presentadas as prácticas esixidas durante o curso (60% da nota) e superar un exame teórico (40% da nota) cos mesmos criterios que se marcan na avaliación.

A forma de avaliación na convocatoria extraordinaria realizarase do mesmo xeito que a convocatoria de xuño-xullo.

Actuación contra o plaxio. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria.

-La teoría supone el 40% de la nota y la práctica un 60%. -Para superar la asignatura deben estar aprobadas la dos partes: teoría y práctica. Para superar la práctica, los alumnos deberán superar todas y cada una de las prácticas.

#### Segunda convocatoria/extraordinaria

Para aprobar la asignatura, solo podrán realizar un único examen en la convocatoria de junio-julio, en la fecha estipulada oficialmente, para lo cual deberán haber presentar las prácticas requeridas durante el curso (60% de la nota) y aprobar el examen teórico (40% de la nota), con los mismos criterios que se marcan en la evaluación.

La forma de valoración en la convocatoria extraordinaria se realizará de la misma forma que la convocatoria de junio-julio.

Acción contra el plagio. La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la calificación de "0" suspenso en la asignatura en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier calificación obtenida en todas las actividades de evaluación para la convocatoria extraordinaria.

### Fontes de información

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía básica</b>         | - STEVEN, Katz D. (2002). &quot;Plano a plano. De la idea a la pantalla&quot;. Madrid: Editorial Plot<br>- HART, John (2001). &quot;La Técnica del Storyboard&quot;. Madrid: IORTV<br>- ARNHEIM, Rudolf. (2002). Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. Alianza editorial, 2º edición<br>- Hanson, M. (2004). Cine Digital: Escenarios de ciencia ficción. Barcelona: Océano. |
| <b>Bibliografía complementaria</b> |  |

### Recomendacións



|  |
|--|
| <b>Materias que se recomenda ter cursado previamente</b> |
| Expresión gráfica/616G01004<br>Deseño aplicado/616G01015 |
| <b>Materias que se recomenda cursar simultaneamente</b>  |
| Dirección de Fotografía: Cámara e Iluminación/616G01022  |
| <b>Materias que continúan o temario</b>                  |
| Efectos especiais na animación/616G01040                 |
| <b>Observacións</b>                                      |



1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:&nbsp;Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.&nbsp;A entrega realizarase&nbsp; a&nbsp;través&nbsp; de&nbsp; Moodle,&nbsp; en&nbsp; formato&nbsp; dixital&nbsp; sen&nbsp; necesidade&nbsp; de imprimilos.De se realizar en papel:&nbsp;Non se empregarán plásticos.&nbsp;Realizaranse impresións a dobre cara.&nbsp;Empregarase papel reciclado.&nbsp;Evitarase a impresión de borradores.&nbsp;2. Débese&nbsp; facer&nbsp; un&nbsp; uso&nbsp; sostible&nbsp; dos&nbsp; recursos&nbsp; e&nbsp; a&nbsp; prevención&nbsp; de&nbsp; impactos&nbsp; negativos sobre o medio natural.&nbsp;3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.&nbsp;4. Segundo&nbsp; se&nbsp; recolle&nbsp; nas&nbsp; distintas&nbsp; normativas&nbsp; de&nbsp; aplicación&nbsp; para&nbsp; a&nbsp; docencia&nbsp; universitaria&nbsp; deberase&nbsp; incorporar&nbsp; a&nbsp; perspectiva&nbsp; de&nbsp; xénero&nbsp; nesta&nbsp; materia&nbsp; (usarase&nbsp; linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?).&nbsp;5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.&nbsp;6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.&nbsp;7. Facilitarase&nbsp; a&nbsp; plena&nbsp; integración&nbsp; do&nbsp; alumnado&nbsp; que&nbsp; por&nbsp; razón&nbsp; físicas,&nbsp; sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:&nbsp;Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.&nbsp;A entrega realizarase&nbsp; a&nbsp;través&nbsp; de&nbsp; Moodle,&nbsp; en&nbsp; formato&nbsp; dixital&nbsp; sen&nbsp; necesidade&nbsp; de imprimilos.De se realizar en papel:&nbsp;Non se empregarán plásticos.&nbsp;Realizaranse impresións a dobre cara.&nbsp;Empregarase papel reciclado.&nbsp;Evitarase a impresión de borradores.&nbsp;2. Débese&nbsp; facer&nbsp; un&nbsp; uso&nbsp; sostible&nbsp; dos&nbsp; recursos&nbsp; e&nbsp; a&nbsp; prevención&nbsp; de&nbsp; impactos&nbsp; negativos sobre o medio natural.&nbsp;3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.&nbsp;4. Segundo&nbsp; se&nbsp; recolle&nbsp; nas&nbsp; distintas&nbsp; normativas&nbsp; de&nbsp; aplicación&nbsp; para&nbsp; a&nbsp; docencia&nbsp; universitaria&nbsp; deberase&nbsp; incorporar&nbsp; a&nbsp; perspectiva&nbsp; de&nbsp; xénero&nbsp; nesta&nbsp; materia&nbsp; (usarase&nbsp; linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?).&nbsp;5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.&nbsp;6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.&nbsp;7. Facilitarase&nbsp; a&nbsp; plena&nbsp; integración&nbsp; do&nbsp; alumnado&nbsp; que&nbsp; por&nbsp; razón&nbsp; físicas,&nbsp; sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:&nbsp;Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.&nbsp;A entrega realizarase&nbsp; a&nbsp;través&nbsp; de&nbsp; Moodle,&nbsp; en&nbsp; formato&nbsp; dixital&nbsp; sen&nbsp; necesidade&nbsp; de imprimilos.De se realizar en papel:&nbsp;Non se empregarán plásticos.&nbsp;Realizaranse impresións a dobre cara.&nbsp;Empregarase papel reciclado.&nbsp;Evitarase a impresión de borradores.&nbsp;2. Débese&nbsp; facer&nbsp; un&nbsp; uso&nbsp; sostible&nbsp; dos&nbsp; recursos&nbsp; e&nbsp; a&nbsp; prevención&nbsp; de&nbsp; impactos&nbsp; negativos sobre o medio natural.&nbsp;3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.&nbsp;4. Segundo&nbsp; se&nbsp; recolle&nbsp; nas&nbsp; distintas&nbsp; normativas&nbsp; de&nbsp; aplicación&nbsp; para&nbsp; a&nbsp; docencia&nbsp; universitaria&nbsp; deberase&nbsp; incorporar&nbsp; a&nbsp; perspectiva&nbsp; de&nbsp; xénero&nbsp; nesta&nbsp; materia&nbsp; (usarase&nbsp; linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?).&nbsp;5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.&nbsp;6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.&nbsp;7. Facilitarase&nbsp; a&nbsp; plena&nbsp; integración&nbsp; do&nbsp; alumnado&nbsp; que&nbsp; por&nbsp; razón&nbsp; físicas,&nbsp; sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:&nbsp;Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.&nbsp;A entrega realizarase&nbsp; a&nbsp;través&nbsp; de&nbsp; Moodle,&nbsp; en&nbsp; formato&nbsp; dixital&nbsp; sen&nbsp; necesidade&nbsp; de imprimilos.De se realizar en papel:&nbsp;Non se empregarán plásticos.&nbsp;Realizaranse impresións a dobre cara.&nbsp;Empregarase papel reciclado.&nbsp;Evitarase a impresión de borradores.&nbsp;2. Débese&nbsp; facer&nbsp; un&nbsp; uso&nbsp; sostible&nbsp; dos&nbsp; recursos&nbsp; e&nbsp; a&nbsp; prevención&nbsp; de&nbsp; impactos&nbsp; negativos sobre o medio natural.&nbsp;3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.&nbsp;4. Segundo&nbsp; se&nbsp; recolle&nbsp; nas&nbsp; distintas&nbsp; normativas&nbsp; de&nbsp; aplicación&nbsp; para&nbsp; a&nbsp; docencia&nbsp; universitaria&nbsp; deberase&nbsp; incorporar&nbsp; a&nbsp; perspectiva&nbsp; de&nbsp; xénero&nbsp; nesta&nbsp; materia&nbsp; (usarase&nbsp; linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?).&nbsp;5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.&nbsp;6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.&nbsp;7. Facilitarase&nbsp; a&nbsp; plena&nbsp; integración&nbsp; do&nbsp; alumnado&nbsp; que&nbsp; por&nbsp; razón&nbsp; físicas,&nbsp; sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.



corrixilas.&nbsp;7. Facilitarase&nbsp;a&nbsp;plena&nbsp;integración&nbsp;do&nbsp;alumnado&nbsp;que&nbsp;por&nbsp;razón&nbsp;físicas,&nbsp;sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.





(\*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