



## Teaching Guide

| Identifying Data           |  |             |               |   | 2024/25 |
|----------------------------|--|-------------|---------------|---|---------|
| <b>Subject (*)</b>         | Narrative and Interface Design   |             | <b>Code</b>   | 616G02038                                 |         |
| <b>Study programme</b>     | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos   |             |               |   |         |
| Descriptors                |  |             |               |   |         |
| <b>Cycle</b>               | <b>Period</b>  | <b>Year</b> | <b>Type</b>   | <b>Credits</b>                            |         |
| Graduate                   | 1st four-month period  | Third       | Obligatory    | 6   |         |
| <b>Language</b>            | SpanishGalician  |             |               |   |         |
| <b>Teaching method</b>     | Face-to-face   |             |               |   |         |
| <b>Prerequisites</b>       |  |             |               |   |         |
| <b>Department</b>          | Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación   |             |               |   |         |
| <b>Coordinador</b>         | Seoane Nolasco, Antonio José   |             | <b>E-mail</b> | antonio.seoane@udc.es                     |         |
| <b>Lecturers</b>           | Fernández Holgado, José Ángel<br>Seoane Nolasco, Antonio José  |             | <b>E-mail</b> | j.holgado@udc.es<br>antonio.seoane@udc.es |         |
| <b>Web</b>                 | campusvirtual.udc.gal  |             |               |   |         |
| <b>General description</b> | <p>Os alumnos aprenderán a integrar historias lineais ou non lineais dentro dun videoxogo. Para iso aprenderán a utilizar os distintos elementos narrativos aplicables nun videoxogo e a combinalos coa xogabilidade co fin de crear un contexto narrativo que permita crear unha experiencia de xogo máis enriquecedora.</p> <p>Os alumnos tamén aprenderán a deseñar interfaces visuais de retroalimentación dun videoxogo, así como a deseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Ao acabar a materia coñecerán como deseñar, avaliar e corrixir a usabilidade das devanditas interfaces e sistemas, así como a experiencia de usuario do xogo.</p> |             |               |   |         |

## Study programme competences / results

| Code | Study programme competences / results   |
|------|---|
| A10  | CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.  |
| 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.   |
| A40  | CE40 - Dotar de destrezas y metodologías para la creación de interfaces humano-computador.  |
| 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 - Adequate oral and written expression in the official languages.  |
| C3  | CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.   |
| C4  | CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.  |
| C6  | CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.  |
| C7  | CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development. |
| C8  | CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.   |
| C9  | CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.  |

| Learning outcomes  |                                       |     |    |
|--|---------------------------------------|-----|----|
| Learning outcomes  | Study programme competences / results |     |    |
| Os alumnos aprenderán a integrar historias lineais ou non lineais dentro dun videoxogo. Para iso aprenderán a utilizar os distintos elementos narrativos aplicables nun videoxogo e a combinalos coa xogabilidade co fin de crear un contexto narrativo que permita crear unha experiencia de xogo máis enriquecedora. | A10                                   | B1  | C1 |
|  | A19                                   | B2  | C3 |
|  | A20                                   | B3  | C4 |
|  |                                       | B4  | C6 |
|  |                                       | B5  | C7 |
|  |                                       | B6  | C8 |
|  |                                       | B7  | C9 |
|  |                                       | B8  |    |
|  |                                       | B9  |    |
|  |                                       | B10 |    |
|  |                                       | B11 |    |
|  |                                       | B12 |    |
|  |                                       | B13 |    |
|  |                                       | B14 |    |



|   |     |     |    |
|---|-----|-----|----|
| Os alumnos tamén aprenderán a deseñar interfaces visuais de retroalimentación dun videoxogo, así como a deseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Ao acabar a materia coñecerán como deseñar, avaliar e corrixir a usabilidade das devanditas interfaces e sistemas, así como a experiencia de usuario do xogo. | A10 | B1  | C1 |
|   | A19 | B2  | C3 |
|   | A20 | B3  | C4 |
|   | A40 | B4  | C6 |
|   |     | B5  | C7 |
|   |     | B6  | C8 |
|   |     | B7  | C9 |
|   |     | B8  |    |
|   |     | B9  |    |
|   |     | B10 |    |
|   |     | B11 |    |
|   |     | B12 |    |
|   |     | B13 |    |
|   |     | B14 |    |

| Contents   |   |
|--|---|
| Topic  | Sub-topic   |
| 1. Introducción ao deseño narrativo                        | 1.1. A HISTORIA NOS VIDEOXOGOS<br>1.2. O DESEÑO NARRATIVO<br>1.3. O DESEÑO NARRATIVO NA PRODUCCIÓN  |
| 2. Estructuras narrativas en videoxogos                    | 2.1. O ARCO DA HISTORIA<br>2.2. A ESTRUTURA EN 3 ACTOS<br>2.3. ESTRUTURAS EPISÓDICAS<br>2.4. ESTRUTURA EN SECUENCIAS<br>2.5. A VIAXE DO HEROE<br>2.6. STORY BEATS<br>2.7. XOGOS SEN ESTRUTURA |
| 3. Deseño narrativo  | 3.1. FERRAMENTAS NARRATIVAS<br>3.2. ESTRUTURANDO A NARRATIVA DO XOGO<br>3.3. AS 4 CAPAS DO DESEÑO NARRATIVO - THOMAS GRIP   |
| 4. Desenvolvemento narrativo de personaxes para videoxogos | 4.1. AVATARIDAD<br>4.2. DESEÑO DE PERSONAXES  |
| 5. Diálogos para videoxogos                                | 5.1. TIPOS DE DIÁLOGOS NOS VIDEOXOGOS<br>5.2. USO DE TWINE PARA DIÁLOGOS INTERACTIVOS   |
| 6. Introducción ao UI/UX - Fluxo de pantallas              | 6.1. QUE É O UI/UX?<br>6.2. GAME FLOW<br>6.3. TÉCNICAS DE TESTEO, EVALUACIÓN E CORRECCIÓN DA EXPERIENCIA DE USUARIO   |
| 7. Menús de xogo e Interfaces in-game                      | 7.1. UI/UX<br>7.2. INTERFACE GRÁFICA DE USUARIO (GUI)<br>7.3. INTERFACES HUD, IN-GAME   |
| 8. Sistemas de información e interacción in-game           | 8.1. UI/UX IN-GAME<br>8.2. INTERACCIÓN E A UI<br>8.3. CASOS DE EXEMPLO UI/UX IN-GAME<br>8.4. DEFININDO A UX IN-GAME DO NOSO XOGO  |
| 9. Sistemas de control                                     | 9.1. CONTROIS<br>9.2. INTERFACES FÍSICOS  |

## Planning



| Methodologies / tests          | Competencies / Results  | Teaching hours (in-person & virtual) | Student?s personal work hours | Total hours |
|--------------------------------|---|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|
| Guest lecture / keynote speech | A10 A19 A40 B3 B4<br>B5 B9 B10 B11 C1<br>C4 C6 C8                           | 26                                   | 0                             | 26          |
| Supervised projects            | A10 A19 A20 A40 B1<br>B2 B3 B4 B5 B6 B7<br>B8 B12 B13 B14 C1<br>C3 C4 C7 C9 | 11.5                                 | 42.5                          | 54          |
| Supervised projects            | A10 A19 A20 A40 B1<br>B2 B3 B5 B6 B7 B8<br>B12 B13 B14 C1 C3<br>C4 C7 C9    | 11.5                                 | 42.5                          | 54          |
| Speaking test                  | A10 A19 A20 A40 B1<br>B2 B6 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C3 C7<br>C9            | 0                                    | 6                             | 6           |
| Speaking test                  | A10 A19 A20 A40 B1<br>B2 B6 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C3 C7<br>C9            | 1                                    | 8                             | 9           |
| Personalized attention         |   | 1                                    | 0                             | 1           |

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

| Methodologies                  |   |
|--------------------------------|---|
| Methodologies                  | Description   |
| Guest lecture / keynote speech | Charlas de docencia que se usan para ensinar a teoría da materia.   |
| Supervised projects            | Traballos individuais de duración semanal ou quincenal que levarán a cabo os estudantes.  |
| Supervised projects            | Traballo de deseño de xogos a realizar polos alumnos nun grupo.   |
| Speaking test                  | Vídeos curtos feitos polos alumnos de xeito regular que deben mostrar e xustificar os avances realizados individualmente no traballo en grupo sobre o tema. |
| Speaking test                  | Presentación final do traballo en grupo e defensa diante dos profesores da materia  |

| Personalized attention                     |  |
|--|--|
| Methodologies                              | Description  |
| Supervised projects<br>Supervised projects | Recoméndase ao alumnado realizar tutorías co profesorado da materia para aclarar dúbidas sobre a elaboración dos traballos da materia.<br><br>No caso de alumnado con dispensa académica recoméndase a asistencia a tutorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia, iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación. |

| Assessment    |  |  |               |
|---------------|--|--|---------------|
| Methodologies | Competencies / Results   | Description  | Qualification |
| Speaking test | A10 A19 A20 A40 B1<br>B2 B6 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C3 C7<br>C9 | Presentación final do traballo en grupo e defensa diante dos profesores da materia | 10            |



|                     |   |   |    |
|---------------------|---|---|----|
| Supervised projects | A10 A19 A20 A40 B1<br>B2 B3 B4 B5 B6 B7<br>B8 B12 B13 B14 C1<br>C3 C4 C7 C9 | Traballos individuais de duración semanal ou quincenal que levarán a cabo os estudantes.  | 25 |
| Supervised projects | A10 A19 A20 A40 B1<br>B2 B3 B5 B6 B7 B8<br>B12 B13 B14 C1 C3<br>C4 C7 C9    | Traballo de deseño de xogos a realizar polos alumnos nun grupo.   | 50 |
| Speaking test       | A10 A19 A20 A40 B1<br>B2 B6 B8 B11 B12<br>B13 B14 C1 C3 C7<br>C9            | Vídeos curtos feitos polos alumnos de xeito regular que deben mostrar e xustificar os avances realizados individualmente no traballo en grupo sobre o tema. | 15 |

### Assessment comments

Notas sobre a entrega de traballos:

- Será necesario entregar todos os traballos grupais completos e con todos os apartados pedidos para poder aprobar a materia.
- Na avaliación de todas as oportunidades só computarán os traballos subidos nas tarefas do Campus Virtual para esa oportunidade, non se poderán entregar tarde nin por outra vía das indicadas.

Avaliación para a segunda oportunidade e para a oportunidade adiantada:

- Os pesos da avaliación das dúas metodoloxías de "Traballos tutelados" permanecerán inalteradas.
- Só subiranse os traballos que teñan modificacións, para aqueles traballos non entregados na devandita oportunidade, cualificaranse igual que na oportunidade anterior.
- Modificaranse as dúas probas orais, que serán substituídas por unha única proba oral que pesará o 25% da calificación final e que consistirá nunha exposición e defensa individual ante os profesores da materia dos traballos de deseño en grupo realizado.

Notas sobre a avaliación:

No caso de alumnado con dispensa académica realizarase a supervisión dos traballos nas titorías da materia. Devanditos traballos poderanse realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, aínda que se recomenda a asistencia a titorías. En calquera caso, os alumnos con dispensa académica deberán realizar de maneira presencial a presentación oral dos traballos.

As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse a disposición do alumnado.

As faltas de ortografía e gramática se terán en conta na calificación. Un traballo con faltas de ortografía non se considerará aceptable e se calificará con un suspenso.

Deben de entregarse todos os traballos tutelados para aprobar a materia. En caso de non entregarse algún dos traballos, deberá de consultarse cos profesores da materia.

No caso da proba oral, todos os alumnos que se presenten á devandita oportunidade deberán asistir á duración completa de toda a proba, chegando antes do comezo da mesma e asistindo a todas as presentacións da devandita oportunidade. Unha vez empezada a proba, non se permitirá a entrada na aula.

A mala presentación dos traballos (documento mal estruturado, índices erróneos, fontes de texto de tamaño aleatorio, textos cortados, imaxes pouco lexibles, mala redacción, etc.) afectará negativamente na cualificación dos mesmos ata o punto de poder ser cualificados cun suspenso.

Todos os aspectos normativos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

### Sources of information



|                      |   |
|----------------------|---|
| <b>Basic</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- SEGER, L. (2000). CÓMO CREAR PERSONAJES INOLVIDABLES, GUIA PRACTICA PARA EL DESARRO LLO DE PERSONAJES EN CINE, TELEVISION, PUBLICIDAD, NOVELAS Y NARRACIONES CORTAS . PAIDOS IBERICA</li> <li>- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction (Tercera edición). Delmar Cengage Learning</li> <li>- Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story &amp; Character Development. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Kevin Saunders, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Interface Design. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle</li> <li>- Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games</li> <li>- (). GDC YouTube Channel. <a href="https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ">https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ</a>.</li> <li>- Scott Rogers (2018). LEVEL UP! Guía para ser un gran diseñador de videojuegos . Parramon</li> <li>- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley</li> <li>- Steve Swink (2008). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufmann</li> <li>- Tobias Heussner, Toiya Kristen Finley (2015). The Game Narrative Toolbox. Focal Press</li> <li>- Tobias Heussner (2019). The Advanced Game Narrative Toolbox. Tobias Heussner</li> <li>- Celia Hodent (2020). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. Taylor &amp; Francis Inc</li> <li>- Celia Hodent (2020). The Psychology of Video Games. Routledge</li> <li>- Anders Drachen, Pejman Mirza-Babaei, Lennart Nacke (2018). Games User Research. Oxford</li> </ul> |
| <b>Complementary</b> |   |

### Recommendations

#### Subjects that it is recommended to have taken before

Graphic and Audiovisual Language and Narrative/616G02002  
 Scriptwriting/616G02004  
 Production Design for Animation and Video Games/616G02006

#### Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Level and Gameplay Design/616G02037  
 Sound Design/616G02008

#### Subjects that continue the syllabus

#### Other comments



1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos1.3. De se realizar en papel:- Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara.- Empregarase papel reciclado.- Evitarase a impresión de borradores.2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?).5.- Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, 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: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, 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: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, 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: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, 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: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

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





(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.