



Guía docente				
Datos Identificativos			2020/21	
Asignatura (*)	Historia de la Animación y los Videojuegos	Código	616G02003	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Primero	Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Diaz Gonzalez, María Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Profesorado	Diaz Gonzalez, Maria Jesus Puentes Rivera, Iván	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es i.puentes@udc.es	
Web				
Descripción general	La materia pretende formar al alumnado en la evolución histórica, con perspectiva geopolítica, social y cultural, de la industria del videojuego y la animación, desde los comienzos de ambas hasta la época actual; adquiriendo al final de la misma un conocimiento básico de los creadores y obras de referencia de cada época y área geográfica, así como de los avances técnicos en los que se fundamenta su desarrollo.			



Plan de contingencia	<p>1. Modificaciones en los contenidos No hay modificaciones.</p> <p>2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen Sesiones magistrales síncronas y asíncronas y realización de los trabajos fuera del aula.</p> <p>*Metodologías docentes que se modifican Las sesiones interactivas presenciales pasan a la modalidad no presencial, síncrona o asíncrona.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Resolución de dudas a través del correo electrónico y tutorías personalizadas a través de Microsoft Teams y Moodle, previa concertación de día y hora por e-mail.</p> <p>4. Modificaciones en la evaluación No hay modificaciones, manteniéndose, particularmente, la necesidad de aprobar ambas partes de la materia (teoría y práctica) para hacer media y aprobar definitivamente la asignatura.</p> <p>Observaciones de evaluación: El examen final de la materia, en caso de que no se pueda realizar presencialmente, consistirá en una prueba online, a realizar en la fecha oficial de examen que fije la Facultad, que combinará preguntas tipo test con otra/s de redacción, respondidas en directo, con un tiempo máximo tasado, a través de Moodle y/o Microsoft Teams. Al igual que en la modalidad presencial, cada pregunta del test respondida correctamente suma x puntos y cada una de las erradas resta $\frac{1}{2}x$, es decir, dos falladas anulan una acertada; las no contestadas ni suman ni restan. Cada falta de ortografía (incluidas tildes) descuenta 0,5 puntos de la nota global y con tres faltas no se corregirá el examen.</p> <p>Para la realización de la prueba se habilitará una reunión específica de Microsoft Teams a la que todos los alumnos/las deben estar conectados en la hora exacta de comienzo del examen (se recomienda unirse con suficiente antelación), no pudiendo sumarse nadie una vez se inicie este. Desde el inicio hasta el final del mismo, cada alumno/a mantendrá activo su micrófono y su cámara web, a fin de garantizar la correcta supervisión por parte del profesorado. Toda la sesión será grabada y archivada como prueba de la realización del examen.</p> <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizan cambios, pero, en todo caso, se facilitarán fuentes bibliográficas y audiovisuales online específicas para esta situación.</p>
-----------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Competencias del título	
Código	Competencias del título
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.
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
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.



C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C5	CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
	Ser capaz de analizar obras audiovisuales desde la perspectiva de la historia estética y tecnológica.	A2	B2
Conocer la evolución histórica de la animación y de los videojuegos.	A2	B5	C5
Ser capaz de presentar claramente las conclusiones y los argumentos de un estudio. Aplicar un pensamiento crítico, lógico y creativo.		B2 B3 B4 B11	C1
Mejorar la capacidad analítica.	A2	B2 B3	C8
Habilidad para la organización y temporalización de las tareas.		B2 B5	C3 C9
Resolver problemas de forma eficaz.		B2 B5 B11	C3 C5 C7
Comunicarse de manera eficaz en un ambiente de trabajo.		B2 B3 B4	C1 C4 C5 C6 C7 C9
Trabajar en equipo de modo colaborativo.		B4 B11	C3 C4 C7 C9
Tener la capacidad de recoger e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su campo de estudio) para emitir juicios que incluyan reflexiones sobre temas relevantes de tipo social, científico o ético.		B3 B5	C4 C6
Aplicar los conocimientos adquiridos al trabajo o vocación de una forma profesional y tener las competencias necesarias para defender argumentos y resolver problemas dentro del campo de estudio propio.		B2 B3 B5	

Contenidos	
Tema	Subtema



TEMA 1. Pioneros del cine de animación.	<ol style="list-style-type: none">1.1. Concepto de animación.1.2. Emile Reynauld y el teatro óptico.1.3. Georges Méliès.1.4. James Stuart Blackton.1.5. Segundo de Chomón.1.6. Ladislaw Starewicz.1.7. Quirino Cristiani.1.8. Emile Cohl.
TEMA 2. Animación en Norteamérica.	<ol style="list-style-type: none">2.1. Winsor McCay.2.2. Max Fleisher.2.3. Pat Sullivan y Otto Mesmer.2.4. Walt Disney.2.5. Pixar.2.6. Dreamworks.2.7. Tim Burton.
TEMA 3. Animación en Europa del Este.	<ol style="list-style-type: none">3.1. El Bloque Soviético y el Telón de Acero.3.2. Duga Film Company.3.3. Escuela de Zagreb.3.4. Ladislaw Starewicz.3.5. Michael Tsekhanovskiy.3.6. Soyuzdetmultfilm Studio.3.7. Andrey Khrzhanovsky.3.8. Youry Norstein.3.9. Jiri Trnka.3.10. Jan Svankmajer.
TEMA 4. Animación en Japón: El Anime.	<ol style="list-style-type: none">4.1. Origen y concepto de anime.4.2. Hiroshi Okawa y Toei Doga.4.3. Osamu Tezuka y Mushi Production.4.4. La cultura Otaku.4.5. Isao Takahata y Hayao Miyazaki: Estudio Ghibli.4.6. Otros autores de referencia.
TEMA 5. Animación en Europa Occidental y Cine de Vanguardia.	<ol style="list-style-type: none">5.1. Europa tras la II Guerra Mundial.5.2. Francia.5.3. Reino Unido.5.4. Vanguardias y cine experimental en Europa.5.5. Cinema de vanguardia en Estados Unidos.5.6. Canadá: National Film Board.
TEMA 6. Animación en España y en Galicia.	<ol style="list-style-type: none">6.1. Precursores del cine de animación en España.6.2. La Edad Dorada (1939 - 1953).6.3. Los años 60 y 70.6.4. La década de los 80.6.5. A digitalización de los 90.6.6. Animación en Euskadi.6.7. Animación en Galicia.
TEMA 7. Historia de los Videojuegos.	<ol style="list-style-type: none">7.1. Introducción.7.2. La industria del videojuego en el mundo.7.3. La industria del videojuego en España.



TEMA 8. Prehistoria de los videojuegos: Años 40-60.	<p>8.1. Contexto histórico: De la bomba atómica al videojuego.</p> <p>8.2. Nacimiento de la informática.</p> <p>8.3. Thomas Goldsmithy y Estle Ray Mann: Cathode Ray Amusement Device.</p> <p>8.4. Nacimiento de la televisión.</p> <p>8.5. John Bennett: Nimrod.</p> <p>8.6. Alexander Douglas: OXO.</p> <p>8.7. William Higinbotham: Tennis for Two.</p> <p>8.8. El Tech Model Railroad Club y el MIT.</p> <p>8.9. Steve Rusell y Martín Graetz: Spacewar!</p> <p>8.10. Ralph Baer: Brown Box.</p>
TEMA 9. Videojuego comercial: Años 70.	<p>9.1. Contexto histórico.</p> <p>9.2. Bill Pitts y Hugh Tuck: Galaxy Game.</p> <p>9.3. Nolan Bushnell y Ted Dabney: Computer Space.</p> <p>9.4. Odyssey.</p> <p>9.5. Atari.</p> <p>9.6. Kee Games.</p> <p>9.7. La Crisis de 1977.</p> <p>9.8. Taito: Space Invaders.</p> <p>9.9. Activision.</p> <p>9.10. Otros videojuegos de referencia.</p>
TEMA 10. Consolidación de la industria del videojuego: Años 80.	<p>10.1. Contexto histórico.</p> <p>10.2. Mattel: Intellivision.</p> <p>10.3. El Crack del 83.</p> <p>10.4. El éxito de los arcade.</p> <p>10.5. Namco: Pac-Man.</p> <p>10.6. Nintendo.</p> <p>10.7. Shigeru Miyamoto: Donkey Kong, Mario y The Legend of Zelda.</p> <p>10.8. La expansión de las consolas.</p> <p>10.9. Perspectiva hasta la actualidad.</p>

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A2 B3 B4 B11 C4 C5 C6 C8	22	39	61
Trabajos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	22	60	82
Presentación oral	B2 B3 B4 C1	3	0	3
Prueba de respuesta múltiple	B5 C1	2	0	2
Atención personalizada		2	0	2
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases expositivas en las que se desarrollarán los temas indicados en el punto de contenidos, explicando la evolución histórica de la animación y los videojuegos en cada uno de los ámbitos geográficos y culturales señalados y mostrando ejemplos específicos que faciliten la comprensión.



Trabajos tutelados	<p>Los alumnos/las, de manera individual o en grupo, elaborarán en las sesiones prácticas trabajos de investigación, análisis y debate de cada una de las realidades explicadas en las clases expositivas.</p> <p>A mayores, en grupos (invariables hasta el final de la materia), el alumnado elaborará un trabajo final de investigación relacionado con la historia de la animación o del videojuego.</p> <p>Finalmente, en la última clase práctica cada grupo expondrá los resultados del trabajo elaborado.</p>
Presentación oral	<p>Al inicio del cuatrimestre el profesorado indicará un listado de películas de animación que el alumnado deberá ver y trabajar en grupo a lo largo del curso, disponible en Moodle. Con la periodicidad que señalen los profesores, se organizarán en las clases expositivas y/o interactivas exposiciones con formato cine fórum sobre esas películas, a fin de trabajar y ahondar en el aprendizaje colectivo sobre la historia de la animación.</p> <p>Además, como fue señalado en el apartado de trabajos tutelados, en la última clase los diferentes grupos expondrán las conclusiones y resultados de su investigación sobre la historia de los videojuegos o la animación.</p>
Prueba de respuesta múltiple	<p>El alumnado realizará, con carácter obligatorio, un examen tipo test, que puede ser combinado con preguntas de respuesta corta, sobre los conocimientos adquiridos en las sesiones expositivas y prácticas de la materia.</p>

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Presentación oral Trabajos tutelados	<p>El alumnado recibirá atención personalizada en el aula durante las sesiones prácticas, al igual que en las horas de tutorías comunicadas al inicio de la materia. Se recomienda, en todo caso, concertar previamente por e-mail con los profesores la atención en las tutorías, a fin de poder adaptarse mejor a las necesidades horarias de cada cual.</p> <p>Los alumnos/las con dispensa académica deben contactar con los profesores antes del 30 de septiembre para acordar un itinerario personalizado que permita suplir las ausencias a las sesiones magistrales y prácticas planificadas.</p>

Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Presentación oral	B2 B3 B4 C1	Tal y como se señala en el punto anterior, la exposición oral del trabajo final de la materia y de las películas trabajadas será puntuada con un máximo de 1 punto (10 sobre 100); valorándose aspectos como la claridad expositiva, la capacidad de argumentación o la justificación y coherencia del trabajo realizado en relación con los objetivos marcados.	10
Trabajos tutelados	A2 B2 B3 B5 B11 C3 C7 C8 C9	<p>El trabajo final de la materia, entregado a través de Moodle en la fecha acordada al inicio de las clases, será el elemento fundamental de valoración de la parte práctica, que sumará un máximo de 5 puntos (50 sobre 100), repartidos de la siguiente manera: 4 por el trabajo final en grupo + 1 por la exposición oral del mismo y la de las películas de animación que sean visionadas y analizadas a lo largo del curso.</p> <p>La no realización de los trabajos de aula, entendiendo por tales los hechos durante las sesiones prácticas y la exposición y participación en los cine fórum sobre las películas, será penalizada con 0,5 puntos (5 sobre 100) por cada trabajo no entregado o no realizado correctamente.</p>	40



Prueba de respuesta múltiple	B5 C1	<p>En la fecha publicada en el calendario oficial de exámenes de la Facultad, todo el alumnado deberá realizar un examen tipo test, con la posibilidad de ser combinado con preguntas de respuesta corta, sobre los contenidos explicados en las sesiones expositivas y prácticas de la materia.</p> <p>El test constará de diversas preguntas con respuesta múltiple. Cada pregunta acertada será puntuada con x puntos y cada error restará la mitad de puntos que se obtengan por pregunta acertada, es decir, dos preguntas erradas anulan una acertada. Las preguntas sin contestar no penalizan.</p>	50
------------------------------	-------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

Observaciones evaluación

Alumnado presencial El trabajo final debe ser entregado a través del Moodle de la UDC en la tarea creada al efecto, solo por uno de los/las miembros del grupo y antes de las 23:59 horas del día previo a su exposición oral en la clase.

Para la evaluación de este trabajo final, además de las cuestiones de contenido relativas a la investigación llevada a cabo, serán valorados positiva o negativamente aspectos formales como la presentación y diseño del documento o la calidad de expresión escrita, puesto que se trata de competencias básicas del alumnado universitario y de reproducir en la medida del posible los condicionantes de trabajo del ámbito profesional. La nota de este trabajo final será la misma para todos los/las miembros del grupo, que permanecerá invariable desde el inicio del curso.

Del mismo modo, en relación con la exposición del trabajo, también se evaluará, además de la capacidad argumentativa, la claridad expositiva y la calidad de expresión oral. En esta exposición deben estar presentes e intervenir todos los miembros de cada grupo.

En todas las tareas y trabajos escritos penalizarán especialmente las faltas de ortografía, que, en el caso de detectarse más de tres, serán motivo de suspenso de la actividad en cuestión.

Para superar la materia deberá obtenerse un mínimo 2,5 puntos (25 sobre 100) en cada una de las partes evaluables: examen y parte práctica (trabajo final + exposiciones orales - prácticas de clase y cine fórum no entregados).

En el caso de suspender, la evaluación en la segunda oportunidad será idéntica, pero si el/la estudiante tiene aprobada una parte (examen o práctica), solo deberá examinarse de la parte suspensa. La vigencia de la nota de la parte aprobada quedará limitada a la convocatoria del año académico en curso.

Se tendrá en cuenta en la puntuación final de la asignatura la asistencia y participación activa en las sesiones magistrales.

Alumnado con dispensa académica El alumnado con dispensa académica realizará un trabajo práctico, idéntico al trabajo final del resto de alumnado, pero en este caso realizado de manera individual (2,5 / 25 puntos), además de tener que entregar a través de Moodle todas las prácticas hechas en las clases interactivas y comentarios sobre las películas que le sean asignadas (2 / 20 puntos). La valoración de la parte práctica se completa con la presentación oral (0,5/ 5 puntos) que, presencialmente o vía online, haga del trabajo final; si es posible, en la misma fecha y hora que el resto de alumnos/las y, si no, ante el profesor en el día y hora que se acuerde previamente. La fecha límite de entrega del trabajo final serán las 23:59 horas del día previo a esa exposición oral.

Al igual que en el caso del alumnado presencial, para la evaluación de estos trabajos, además de las cuestiones de contenido, serán valorados positiva o negativamente aspectos formales como la presentación y diseño del documento o la calidad de expresión escrita; además de la capacidad argumentativa, la claridad expositiva y la calidad de expresión oral en la exposición de los mismos. También serán penalizadas en la misma medida las faltas de ortografía.

Los 5 puntos restantes (50 sobre 100) se corresponden al examen, que deberá ser hecho en las mismas fechas y condiciones que el alumnado presencial.

Para superar la materia deberá obtenerse un mínimo 2,5 puntos (25 sobre 100) en cada una de las partes evaluables: examen tipo test y parte práctica (trabajos + exposición oral).

En el caso de suspender, la evaluación en la segunda oportunidad será idéntica, pero si el/la estudiante tiene aprobada una parte (examen o práctica), solo deberá examinarse de la parte suspensa. La vigencia de la nota de la parte aprobada quedará limitada a la convocatoria del año académico en curso.

Fuentes de información



<p>Básica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Donovan, T. (2018). Replay: La historia de los videojuegos. Bollullos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel - Lebihan, Y. (2018). Historia de los videojuegos. Barcelona: Redbook - Rodríguez Prieto, R. (Coord.) (2016). Videojuegos: la explosión digital que está cambiando el mundo. Bollullos de la Mitación (Sevilla): Héroes de Papel - Delgado Caldevilla, P. (2019). Animación: de Betty Boop a Tim Burton.. Madrid: Diábolo Ediciones - Bendazzi, G. (2003). Cartoons ? 110 años de cine de animación. Madrid: Ocho y medio - López Martín, A. e García Villar, M. (2015). Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo. Madrid: Diábolo
<p>Complementaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kent, S. L. (2016). La gran historia de los videojuegos: de Pong a Pokémon y mucho más-- : un adictivo viaje al interior de los juegos con los que creciste y nunca has olvidado. Barcelona: Ediciones B Grupo Z - Martínez, D. (2017). De Super Mario a Lara Croft: la historia oculta de los videojuegos. Palma de Mallorca: Dolmen - Planells, A. J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Madrid: Cátedra - Van Woerkom, G. (2015). La Historia y Desarrollo de Videojuegos: La Historia, Desarrollo, Géneros y Hechos Científicos de los Videojuegos. Editor: Gabriel van Woerkom - Pérez Rufí, J. P. (2015). El modelo europeo de desarrollo de videojuegos. Madrid: Síntesis - Martínez Cantudo, R. (2015). La generación que cambió la historia del videojuego. Madrid: Síntesis - Márquez, I. (2015). Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil. Barcelona: Anagrama - Encinas Salamanca, A. (2017). Animando lo imposible: los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945). Madrid: Diábolo - Finch, C. (2011). El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3. Barcelona: Lunweg Editores - Faber, L. e Walters, H. (2004). Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940. Madrid: Ocho y medio - Varios Autores (2015). Del trazo al pixel: un recorrido por la animación española. Barcelona: Cameo - Candel Crespo, J. M. (2008). Historia del dibujo animado español. Murcia: Tres Fronteras - Chong, A. (2010). Animación Digital. Barcelona: Blume

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

Green Campus1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático. La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.De realizarse en papel: No se emplearán plásticos. Se realizarán impresiones a doble cara. Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores. 2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural. 3. Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales. 4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...) 5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad. 6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas. 7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.



(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías