

SEMESTRE	CRÉDITOS	CARÁCTER	TIPO DE ENSEÑANZA	IDIOMA DE IMPARTICIÓN
2º	3	Optativa	Presencial	Español
MÓDULO	MÓDULO III: APLICACIÓN A SOPORTES ALTERNATIVOS Y NUEVOS MEDIA			
MATERIA	IMAGEN DIGITAL			
CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO	Escuela Internacional de Posgrado			
MÁSTER EN EL QUE SE IMPARTE	Máster Universitario en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual			
CENTRO EN EL QUE SE IMPARTE LA DOCENCIA	Facultad de Bellas Artes de Granada			
PROFESORES ⁽¹⁾				
Nacho Belda Mercado				
DIRECCIÓN	Dpto. DIBUJO, planta baja, Facultad de Bellas Artes. Despacho nº 11. Correo electrónico: nachobelda@ugr.es			
TUTORÍAS	http://directorio.ugr.es/ 2º cuatrimestre: viernes de 10.00 a 14.00 y 16.00 a 18.00 h			
COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS				
COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES				
<ul style="list-style-type: none"> CG1 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación CG2 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio CG3 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios CG4 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades CG5 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar 				

¹ Consulte posible actualización en Acceso Identificado > Aplicaciones > Ordenación Docente

(∞) Esta guía docente debe ser cumplimentada siguiendo la "Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada" (<http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ngc7121/>!)

estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE7 - Conocimiento de las nuevas formas de creación, con medios tecnológicos.
- CE23 - Capacidad para el análisis formal de nuevos medios utilizados en dibujo, para su presentación y difusión.
- CE30 - Habilidad para el uso interdisciplinar de las nuevas tecnologías en la producción artística.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT1 - Mostrar interés por la calidad y la excelencia en la realización de diferentes tareas.
- CT3 - Tener un compromiso ético y social en la aplicación de los conocimientos adquiridos
- CT5 - Incorporar los principios del Diseño Universal en el desempeño de su profesión

OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE (SEGÚN LA MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL TÍTULO)

El alumno sabrá/comprenderá:

- Las nuevas formas de creación con medios tecnológicos.
- Las características del dibujo aplicado.
- Las influencias de la tecnología digital, y su utilización dentro del campo de la creación artística.

El alumno será capaz de:

- De usar las nuevas tecnologías en la producción artística de forma interdisciplinar.
- De realizar un análisis formal de nuevos medios utilizados en dibujo, para su presentación y difusión.
- De desarrollar una metodología básica para la investigación del dibujo con las nuevas tecnologías.
- De promover el desarrollo de la capacidad investigadora mediante el uso de las nuevas tecnologías.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN LA MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL TÍTULO)

- El progreso de nuevas formas de creación con el uso de las nuevas tecnologías.
- Influencias de la tecnología digital, y su utilización dentro del campo de la creación artística.
- La nueva figuración en la era digital, aplicaciones y creadores.



- El diseño gráfico en la era digital.

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TEMARIO TEÓRICO:

- Tema 1. ¿Qué es el CONCEPT ART?. Escenarios, personajes y props
- Tema 2. Fundamentos Artísticos.: composición, luz y color, valoración tonal, perspectiva y profundidad, anatomía y proporciones, Storytelling. Claves de una ilustración: low-medium.high
- Tema 3. Diseño y Creación de Personajes y criaturas. Arquetipos. Categorías. Model Sheets
- Tema 4. Diseño del entorno. Layout. Matte painting y técnicas digitales.
- Tema 5. Presentación de proyectos. El portfolio.

TEMARIO PRÁCTICO:

Seminarios/Talleres

Herramientas de selección y retoque en Adobe Photoshop. Máscaras y capas de ajuste

Modos de color.

Pinceles y herramientas de creación en Adobe Photoshop. Pinceles creación y modificación, color, dedo

Curvas y ajustes de color.

Cambio de estación y de Iluminación.

Prácticas de Laboratorio

Práctica 1. Desarrollar el diseño completo de un personaje original según los parámetros indicados.

Práctica 2. Crear dos escenarios virtuales basados en imagen real, un exterior y un interior.

Usar las técnicas del matte painting.

Práctica 3. Fusionar las prácticas anteriores en la realización la creación de una escena para producción audiovisual y que pueda servir también como cartel sobre una película de imagen real, animación o videojuego.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:

- AAVV, Doreen. *CG Scenes From sketch to finish*. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2014.
- AAVV, Doreen. *CG Characters From sketch to finish*. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2014.
- AA, VV. *Collected Stories from the film's creators*. New York. Welcome Enterprises, Inc. Disney Editions.
- AAVV. *Costume Design and Illustration*. Design Studio Press. Culver City, CA. 2014.
- AAVV. *Creative Essence: Creatures*. Ballistic Publishing. Adelaide, Australia. 2013.
- AAVV. *PhotoShop for 3D artists.V1*. 3dTOTAL publishing. UK. 2011.
- AA, VV. *The art of collection*. San Francisco. Chronicle books.
- AA, VV. *The art of collection*. Tokio. Studio Ghibli Library.
- BARON, Cynthia L. *Designing a Digital Portfolio*, second Edition. New Riders. Berkeley, CA. 2010.
- BELOEIL, Gilles; RIABOVITCHEV, Andrei; CASTRO, Roberto F. *Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth*. 3dTOTAL publishing. UK. 2013
- BLAIR, Preston. *Dibujos animados*. Köln: Evergreen GmbH. 2008.
- BOWATER, Charlie y STENNING, Derek. *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters*. 3dTOTAL publishing. UK. 2015
- ISBISTER, Katherine. *Better game characters by design: a psychological approach*. Morgan Kaufmann, 2006.
- KENNEDY, Sam R. *How to Become a Video Game Artist*. New Riders. Berkeley, CA. 2012.
- MATTINGLY, David B. *VFX y postproducción para cine y publicidad*. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid.



- 2013.
- MEIGS, Tom. *Ultimate game design: building game worlds*. McGraw-Hill Osborne Media, 2003.
 - SHELDON, Lee. *Character Development and Storytelling for Games*. Thomson Course Technology. Boston, MA. 2004
 - SOLARSKI, Chris. *Racing Basics and Video Game Art*. Watson-Guptill. New York. 2012
 - STANCHFIELD, Walt. *Draw to life. Volume one*. Burlington: Elsevier, 2009.
 - STANCHFIELD, Walt. *Draw to life. Volume two*. Burlington: Elsevier, 2009.
 - SU, Haitao y ZHAO Vincent. *Alive Character Design, for Game, Animation and Film*. CYPRESS. Middlesex, UK. 2011
 - THOMAS, Frank y JOHNSTON, Ollie. *The illusion of life*. Nueva York: Hyperion, 1997.
 - TONGE, Gary. *Bold Visions The Digital Painting Bible*. David & Charles Book. Cincinnati, OH. 2008
 - WIGAN, Mark. *Pensar Visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
 - WITHROW, Steven y DANNER, Alexander. *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gili. 2008.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Libros de arte de videojuegos, films y películas de animación de las principales productoras, Disney, Pixar, Dreamworks, WB, Sony, BlueSky, Aarkman, Laika, así como de autores destacados.

ENLACES RECOMENDADOS (OPCIONAL)

RECURSOS DE BÚSQUEDA DE EMPLEO

<https://www.artstation.com/jobs>
<https://www.gamasutra.com/jobs>
<https://www.gamesjobsdirect.com>
<https://www.gamesjobhunter.com>
<https://polycount.com/categories/work-opportunities>

<https://www.creativeheads.net.com>

AGENCIAS

<https://www.adventurerecruitment.com/>
<https://www.gamerecruiter.com>
<https://www.amigus.com>

COMPETICIONES

<https://www.artstation.com/contests>
<https://www.intothepixel.com>
<https://www.spectrumfantasticart.com>

OTROS

<https://www.3dtotal.com>
<https://www.artstation.com/artwork/R6GKr>
<http://www.art-spire.com/en/illustration/gorgeous-concept-art-by-gilles-beloel/comment-page-1/>



<http://borjamontoro.blogspot.com/>
<http://characterdesign.blogspot.com/>
<http://www.cgchannel.com/2016/01/10-questions-to-ask-before-you-apply-for-your-first-art-job/>
<http://www.cgchannel.com/category/training/>
<http://www.cgsociety.org/>
<http://conceptartworld.com/news/wrath-of-the-titans-concept-art-by-daren-horley/>
<http://www.creativeuncut.com/>
<https://fzdschool.com/>
<https://www.gameartists.org>
<https://gumroad.com/wootha#>
<http://iainmccaig.blogspot.com/>
<https://www.imaginismstudios.com/>
https://io9.gizmodo.com/10-concept-artists-who-should-be-working-on-their-own-m-1530717946?utm_campaign=socialflow_io9_facebook&utm_source=io9_facebook&utm_medium=socialflow
<http://www.notodoanimacion.es/creando-los-personajes-de-zootopia/>
http://www.old-coconino.com/s_classics_v3/
<http://www.reybustos.com/>
<https://www.schoolism.com/school.php>
<http://www.scott-eaton.com/anatomy-for-artists-online-course>
<https://vk.com/animationbackstage>
<https://vk.com/brendanandthesecretofkells>
<https://vk.com/vgartbooks>
<https://vk.com/conceptart>
<https://www.wikihow.com/Make-an-Art-Portfolio>
<https://www.zbrushcentral.com>

METODOLOGÍA DOCENTE

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE activa, participativa y aplicada que se centra en el trabajo del estudiante (presencial y no presencial/individual y grupal). Las clases teóricas, los seminarios, las clases prácticas, las tutorías, el estudio y trabajo autónomo personal y grupal son las maneras de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Clases teóricas expositivas

Descripción: Presentación en el aula de los conceptos fundamentales y desarrollo de los contenidos propuestos en la asignatura.

Propósito: Transmitir los contenidos de la materia motivando al alumnado a la reflexión, facilitándole el descubrimiento de las relaciones entre diversos conceptos y formándole una mentalidad crítica.

Actividades prácticas en el aula-taller

Descripción: Modalidad organizativa enfocada hacia la adquisición y aplicación específica de los conocimientos adquiridos y al desarrollo de habilidades instrumentales y/o procedimentales de la materia.

Propósito: Desarrollo en el alumnado de las competencias procedimentales de la materia.

Actividades no presenciales individuales y/o en grupo (*Estudio y trabajo autónomo*)



Descripción: Actividades guiadas y no guiadas, a desarrollar en el aula taller o fuera de él, propuestas por el profesor/a a través de las cuales, de forma individual y/o grupal, se profundiza en aspectos concretos de la materia, posibilitando al estudiante para avanzar en la adquisición de determinados conocimientos y procedimientos.

Actividades de investigación bibliográfica y de las fuentes auxiliares. Elaboración de trabajos.
Lecturas y estudio.

Salidas de campo consistentes entre otras en: visita de exposiciones y ferias de arte, elaboración de cuadernos de campo relativos al ámbito de conocimiento de la asignatura.

Propósito:

- Favorecer en el estudiante la capacidad para autorregular su aprendizaje, planificándolo, diseñándolo, evaluándolo y adecuándolo a sus especiales condiciones e intereses.
- Favorecer en los estudiantes la generación e intercambio de ideas, la identificación y análisis de diferentes puntos de vista sobre una temática, la generalización o transferencia de conocimiento y la valoración crítica del mismo.

Tutorías académicas

Descripción: manera de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se basa en la interacción directa entre el estudiante y el profesor.

Propósito: Orientan el trabajo autónomo y grupal del alumnado, profundizar en distintos aspectos de la materia y orientar la formación académica-integral del estudiante.

Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos.

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

CONVOCATORIA ORDINARIA

El artículo 17 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que la convocatoria ordinaria estará basada preferentemente en la evaluación continua del estudiante, excepto para quienes se les haya reconocido el derecho a la evaluación única final.

EVALUACIÓN CONTÍNUA: EVALUACIÓN DE LOS TRABAJOS Y EJERCICIOS REALIZADOS

Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación global de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento del trabajo personal, sus resultados y exposición pública. La evaluación continua determina paulatina y progresivamente el nivel de comprensión del contenido, la investigación desarrollada por el alumna/o y el grado de innovación personal aportado desde el aprendizaje. La observación continuada del proceso de aprendizaje, permite el registro de todos aquellos aspectos que el alumno desarrolla en relación a su conducta. En este registro se consignan datos como:

Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación global de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento del trabajo personal, sus resultados y exposición pública. La evaluación continua determina paulatina y progresivamente el nivel de comprensión del contenido, la investigación desarrollada por el alumna/o y el grado de innovación personal aportado desde el aprendizaje. La observación continuada del proceso de aprendizaje, permite el registro de todos aquellos aspectos que el alumno desarrolla en relación a su conducta. En este registro se consignan datos como:

- Asistencia a clase.
- Interés por la materia. Nivel de adquisición y dominio de los conceptos básicos de la materia.
- Esfuerzo ejecutado en la realización de los proyectos planteados. Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo



- La diversidad y correcta utilización de fuentes de información
- La posesión de una adecuada capacidad analítica. La actitud crítica, reflexiva y participativa demostrada en el desarrollo de las clases.
- La adquisición de los objetivos generales y específicos del programa
- La aportación personal, originalidad y creatividad con la que se abordan los problemas vinculados a la asignatura.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Cada uno de los ejercicios propuestos será valorado en función de varias parámetros:

- Seguimiento del proceso de trabajo explicado y requerido en cada propuesta.
- Utilización de las herramientas adecuadas.
- Grado de finalización. Es indispensable presentar todos los ejercicios.
- Evolución y Desarrollo de las propuestas.
- Originalidad e innovación.

ELABORACIÓN DE UN DOSSIER FINAL: El alumno deberá entregar al final del módulo (por el sistema que se indique), en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole práctica desarrollados a lo largo del curso.

Sistema de evaluación

- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller. 80 %
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. 10%
- Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas. 10%

Aquellos alumnos que no asistan con regularidad al desarrollo de las clases presenciales, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo en todo caso derecho a los exámenes ordinarios que la normativa de la Universidad de Granada establece.

En este sentido se estima un máximo de ausencia a las clases presenciales del 20 %.

Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

El artículo 19 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria dispondrán de una convocatoria extraordinaria. A ella podrán concurrir todos los estudiantes, con independencia de haber seguido o no un proceso de evaluación continua. De esta forma, el estudiante que no haya realizado la evaluación continua tendrá la posibilidad de obtener el 100% de la calificación mediante la realización de una prueba y/o trabajo.

- Se evalúa prueba y trabajo.



- PUEBA TEÓRICO –PRÁCTICA sobre los conocimientos del temario de la asignatura. 20%
- ELABORACIÓN DE UN DOSSIER FINAL: 80%. El alumno deberá entregar al final del módulo (por el sistema definido), en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole práctica desarrollados a lo largo del curso. El día indicado para dicha prueba el alumno debe hacer entrega de un portafolio donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de las actividades prácticas y la aplicación de los contenidos teóricos.
 - a/ Desarrollo completo del diseño y construcción de un personaje de ficción con base literaria, donde se recojan todos los pasos necesarios para su completa configuración:
 - Resumen y análisis del texto.
 - Características físicas y psíquicas del personaje y función que realiza en la narración.
 - Bocetaje e ideas preliminares.
 - Búsqueda de Siluetas.
 - Elección de variantes y desarrollo de al menos tres de ellas.
 - Elección de la definitiva. Desarrollo
 - Turna round completo, 6 vistas del personaje.
 - Creación de los model sheets necesarios para su construcción y animación.
 - Expresiones faciales y corporales.
 - Vestuario, complementos y props.
 - Pruebas de color.
 - Al menos dos ilustraciones narrativas finales, que contextualicen el personaje, adjuntando el proceso de desarrollo en cada una, desde la idea hasta el arte final.
 - b/ Desarrollo con las técnicas de matte painting de dos escenarios virtuales, uno exterior y otro interior, adjuntando los componentes originales, y donde se perciban cambios de estación, iluminación, época, eliminación e incorporación de objetos y texturas...en relación al personaje literario elegido.
 - c/ Composición con el personaje y uno de los matte para ejecutar el cartel anunciador de la producción que incluya el título y algunos elementos de texto.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS QUE FORMARÁN PARTE DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL ESTABLECIDA EN LA NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas.

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causa sobrevenidas. Lo solicitará, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

La evaluación en tal caso consistirá en la realización obligatoria de dos pruebas:

- PUEBA TEÓRICO –PRÁCTICA sobre los conocimientos del temario de la asignatura. 20%
- ELABORACIÓN DE UN DOSSIER FINAL: 80%. El alumno deberá entregar al final del módulo (por el sistema definido), en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole práctica desarrollados a lo largo del curso. El día indicado para dicha prueba el alumno debe hacer entrega de un portafolio donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de las actividades prácticas y la aplicación de los



contenidos teóricos.

- a/ Desarrollo completo del diseño y construcción de un personaje de ficción con base literaria, donde se recojan todos los pasos necesarios para su completa configuración:
 - Resumen y análisis del texto.
 - Características físicas y psíquicas del personaje y función que realiza en la narración.
 - Bocetaje e ideas preliminares.
 - Búsqueda de Siluetas.
 - Elección de variantes y desarrollo de al menos tres de ellas.
 - Elección de la definitiva. Desarrollo
 - Turna round completo, 6 vistas del personaje.
 - Creación de los model sheets necesarios para su construcción y animación.
 - Expresiones faciales y corporales.
 - Vestuario, complementos y props.
 - Pruebas de color.
 - Al menos dos ilustraciones narrativas finales, que contextualicen el personaje, adjuntando el proceso de desarrollo en cada una, desde la idea hasta el arte final.
- b/ Desarrollo con las técnicas de matte painting de dos escenarios virtuales, uno exterior y otro interior, adjuntando los componentes originales, y donde se perciban cambios de estación, iluminación, época, eliminación e incorporación de objetos y texturas...en relación al personaje literario elegido.
- c/ Composición con el personaje y uno de los matte para ejecutar el cartel anunciador de la producción que incluya el título y algunos elementos de texto.

ESCENARIO A (ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO	HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)
<ul style="list-style-type: none">• http://directorio.ugr.es/ Viernes de 10,00 a 14,00 horas. Días y horas de clase inicialmente previstas	Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp. Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, Google Drive, Wetransfer.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- En el caso de un escenario mixto, que recoja clases presenciales y virtuales, toda la teoría así como las demostraciones de los programas y ejercicios se realizaría de forma virtual.
- Los materiales se colgarían en la plataforma PRADO y se realizarían videotutoriales y sesiones en streaming.
- La presencialidad se reduciría al mínimo imprescindible, utilizando dichas sesiones para correcciones físicas y presentación de trabajos por parte del alumnado.
- Al funcionar la asignatura mediante proyectos, es muy factible desarrollarla virtualmente, siempre que el alumnado esté en las condiciones óptimas para su seguimiento: conexión buena a la red, equipo adecuado, conocimientos básicos de uso de los recursos telemáticos, etc.
- Los contenidos, porcentajes, instrumentos y criterios de evaluación se mantienen inalterados.



MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

Sistema de evaluación

- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller/ sesiones virtuales. 80 %
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, uso de los recursos online facilitados. 10%
- Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas. 10%

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, drive, wetransfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.

La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.

Convocatoria Extraordinaria

La prueba teórico-práctica 20%

Dossier final 80%. Los contenidos son los mismos a los de la evaluación presencial, primera parte de esta guía.

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, drive, wetransfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.

La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.

Evaluación Única Final

Una vez concedida, el alumno/a que lo haya solicitado debe ponerse en contacto con el profesor/tutor para concretar los aspectos técnicos y formales de la evaluación.

Los contenidos son los que figuran en la evaluación presencial, primera parte de esta guía.

La prueba teórico-práctica 20%



Dossier final 80%

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, drive, wetransfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.

La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.

ESCENARIO B (SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO (Según lo establecido en el POD)	HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)
<ul style="list-style-type: none">• http://directorio.ugr.es/• Viernes de 10,00 a 14,00 horas.• Horario previsto de clases presenciales.	Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp. Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, Google Drive, Wetransfer.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- En caso de suspensión de la actividad presencial, las mínimas clases presenciales del escenario anterior se sustituirían por tutorización virtual, siendo el resto igual. Como ya se ha comentado, el funcionamiento a base de proyectos dentro de la asignatura es fácilmente adaptable a un escenario virtual, aún con la sobrecarga de trabajo que conlleva, siempre que el alumnado esté en las condiciones óptimas para su seguimiento: conexión buena a la red, equipo adecuado, conocimientos básicos de uso de los recursos telemáticos, etc.
- La teoría así como las demostraciones de los programas y ejercicios se realizaría de forma virtual.
- Los materiales se colgarían en la plataforma PRADO y se realizarían videotutoriales y sesiones en streaming.
- Los contenidos, porcentajes, instrumentos y criterios de evaluación se mantienen inalterados.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, drive, wetransfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.



- La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.

Convocatoria Extraordinaria

La prueba teórico-práctica 20%

Dossier final 80%. Los contenidos son los mismos a los de la evaluación presencial, primera parte de esta guía.

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, drive, wetransfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.

La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.

Evaluación Única Final

Una vez concedida, el alumno/a que lo haya solicitado debe ponerse en contacto con el profesor/tutor para concretar los aspectos técnicos y formales de la evaluación.

Los contenidos son los que figuran en la evaluación presencial, primera parte de esta guía.

La prueba teórico-práctica 20%

Dossier final 80%

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, drive, wetransfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.

- La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.



"Las adaptaciones expresadas en esta guía a los dos escenarios posibles en relación a los contenidos, las metodologías docentes y la evaluación tienen un carácter estrictamente excepcional, y no suponen, en modo alguno, su continuidad en cursos sucesivos una vez superado el escenario de crisis que las justifica.

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única."

