UNAM
UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO MEDIO

LAYOUT Y LOOK DEVELOPMENT

GUÍA DOCENTE

TÍTULO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

2023 - 2024

Contenido

Resumen 2
Datos del Profesorado 2
Requisitos Previos 3
Competencias 3
Competencias Básicas: 3
CB1 3
CB2 3
CB3 3
CB4 3
CB5 3
Competencias Generales: 4
CG1 4
CG6 4
CG7 4
CG8 4
Competencias Transversales: 4
Competencias Específicas: 5
CE1 5
CE2 5
CE3 5
CE4 5
CE11 5
CE17 5
Resultados de Aprendizaje 6
Contenido de la Asignatura 7
Escenario A Presencialidad Adaptada (Memoria Verificada) 8
Metodología 8
Actividades Formativas 9
Evaluación 9
Escenario B Suspensión Completa de la Actividad Presencial 12
Metodología 12
Desarrollo de la asignatura 12
Actividades Formativas 13
Evaluación 13
Bibliografía 17
Resumen de Política Académica 18

Resumen

Centro	FACULTAD DE COMUNICACIÓN
Titulación	TÍTULO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
Asignatura	Layout y Look Development para Videojuegos.
Materia	Diseño
Carácter	Obligatoria
Curso	Segundo
Semestre	1
Créditos ECTS	9
Lengua de impartición	Castellano
Curso Académico	2023 - 2024

Datos del Profesorado

Responsable de Asignatura	Guillermo Santana Padrón
Correo electrónico	guillermo.santana@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	828 019 019
Tutorías	Consultar horario de tutorías en el campus virtual. El horario de atención al estudiante se publicará al inicio de curso en el Campus Virtual. En caso de incompatibilidad con las franjas horarias establecidas pueden ponerse en contacto a través del *mail* para concertar una tutoría fuera de este horario. Se ruega que se solicite la tutoría a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.

Requisitos Previos

Sin requisitos previos.

Competencias

Competencias Básicas:

CB1

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

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.

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.

CB4

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias Generales:

CG1

Proveer a los alumnos de una visión global sobre los procedimientos, herramientas y etapas de producción del diseño y desarrollo de videojuegos.

CG6

Fomentar en el alumno la actitud de pensamiento crítico dentro de los procesos de evaluación tanto de productos propios como ajenos de manera que le permitan establecer unos criterios de calidad adecuados al contexto.

CG7

Fomentar tanto el desarrollo individual como la capacidad de trabajar en equipo mejorando las habilidades de cooperación y liderazgo.

CG8

Desarrollar tanto las habilidades académicas, como las capacidades técnicas e intelectuales que permitan a los alumnos crear productos interactivos.

Competencias Transversales:

No existen datos actualmente.

Competencias Específicas:

CE1

Conocimiento y comprensión de las habilidades y teorías requeridas para el diseño y desarrollo de videojuegos.

CE2

Aplicación de las habilidades académicas y técnicas adquiridas durante la formación para el desarrollo de proyectos multimedia independientes, y/o comerciales, en los que se requiere responsabilidad personal e iniciativa.

CE3

Capacidad de generar propuestas basadas en una hipótesis de partida, de forma independiente o en equipo, así como la producción de elementos técnicos y artísticos para dicha propuesta.

CE4

Identificación del propio proceso y nivel de conocimiento y capacidad de emprender un posterior aprendizaje independiente en otras áreas.

CE11

Analizar desde la perspectiva de la teoría de la imagen los aspectos gráficos que caracterizan un elemento visual y entender la aplicación que se hace de los mismos dentro de un producto multimedia.

CE17

Conocer las técnicas y herramientas que nos permiten elaborar propuestas de acabados digitales, dentro del desarrollo de un proyecto multimedia.

Resultados de Aprendizaje

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Colocar todos los elementos y modelos diseñados en un escenario o entorno con una justificación estética y funcional dentro del ámbito de diseño de niveles.
- Define y aplica los materiales virtuales sobre los modelos y escenarios, analizando todos los parámetros que afectan al comportamiento de las superficies e interpretando los estudios de color.
- Genera texturas procedurales 2D y 3D y shaders interactivos, animándolos y analizando sus posibilidades de ajuste a los estudios de color, la dimensión del proyecto y su funcionalidad dentro de un videojuego.
- Define y desglosa las luces necesarias para cada escenario y nivel, analizando los estudios de color y su funcionalidad en un videojuego.
- Aplica, modifica y anima las luces virtuales y sus parámetros en cada escenario, realzando los personajes definidos y analizando la intencionalidad dramática.
- Utiliza todos los conocimientos técnicos de iluminación, baking y postprocesado para crear un entorno interactivo funcional y optimizado de acuerdo con los requisitos de la plataforma de destino.
- Utiliza correctamente el encuadre y movimiento de cámaras a fin de mejorar la jugabilidad y la narrativa dentro de un videojuego.

Contenido de la Asignatura

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

1. Lay-Out y Enviroments:
   - 1.1. Interpretación de los esquemas de diseño de niveles.
   - 1.2. Conceptos de elaboración de elementos, modelos y texturas para videojuegos:
     - Modelado modular.
     - Mosaico de texturas (Texture Tiling).
   - 1.3. Conceptualización y Blocking de elementos 3D.
   - 1.4. Introducción a interfaz del software y diseño de niveles.
   - 1.5. Herramientas para la elaboración de paisajes y terrenos (landscapes and terrain).
   - 1.6. Set Dressing y layout de elementos:
     - Elementos de vegetación y Scatters.
     - Decals.
   - 1.7. Materiales y Shaders:
     - Propiedades de los materiales PBR.
     - Shader Graps y shaders Interactivos.
   - 1.8. Implementación de characters, props y NPCs en escenarios.
2. Iluminación:
   - 2.1. Tipos de luces y sombras en videojuegos.
   - 2.2. Parámetros fotorrealistas de la Luz.
   - 2.3. Skyboxes y HDRi.
   - 2.4. Light probes y Reflection probes.
   - 2.5. Baking de iluminación en videojuegos:
     - Lightmapping y propiedades.
     - Realtime GI.
   - 2.6. Postprocesado en los videojuegos:
     - Parámetros cinematográficos.
   - 2.7. Render pipelines:
     - Diferentes tipos de RP.
     - Renderizado en videojuegos.
3. Cámaras:
   - 3.1. Composición de planos y encuadre.
   - 3.2. Tipos de cámara en los videojuegos.
   - 3.3. Cinematografía en los videojuegos.
   - 3.4. Movimientos de cámara.
   - 3.5. Introducción a cinemáticas y timeline.

Escenario A
Presencialidad Adaptada (Memoria Verificada)

Metodología

- Tipología docente de las lecciones:
  - Sesiones teórico-prácticas.
  - Expositivas.
  - Invertidas.
- Método expositivo:
  - Lección magistral presencial o en remoto.
- Método práctico:
  - Mimesis de casos prácticos.
  - Supervisión de las prácticas del estudiante con base al contenido teórico.
  - Exposiciones orales y defensa de las prácticas realizadas.
  - Desarrollo de prácticas originales sujetas a unos contenidos acotados (proyectos).
- Estudio y trabajo individual.
- Resolución de problemas.
- Tutoría presencial (individual y/o grupal).
- Metodología por prácticas individuales.

Actividades Formativas

Actividad Formativa	Horas
Clases expositivas teórico prácticas	80
Proyectos prácticos en el aula	35
Tutoría y seguimiento individual	5
Tutoría grupal	5
Evaluación	4
Trabajo autónomo del alumno	80
Prácticas	8
Talleres	8

"Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo Autónomo del Alumno."

Evaluación

Criterios de Evaluación

Sistema de evaluación	% Clasificación Final
Realización de trabajos y prácticas	50%
Pruebas de evaluación teórico prácticas	40%
Asistencia y participación activa	10%

Sistemas de evaluación

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

Convocatoria Ordinaria

El sistema de evaluación ordinario comprenderá tres partes bien diferenciadas: la realización de un examen teórico-práctico, la elaboración de diversos proyectos y la asistencia activa a clases.

El examen teórico-práctico estará compuesto por preguntas tipo 'test', preguntas cortas y/o la realización de un caso práctico. Dicho examen tendrá una valoración del 40% de la nota final de la asignatura.

Los proyectos se evaluarán en dos partes. El acabado de los proyectos en sí y la defensa de estos. La calificación que corresponde al 50% de la asignatura se basará en ambas partes citadas anteriores.

Convocatoria extraordinaria y siguientes

El sistema de evaluación extraordinario comprenderá dos partes bien diferenciadas: la realización de un examen teórico-práctico y la elaboración de un proyecto final (o proyectos finales).

El suspender cualquiera de las dos partes, prueba escrita teórico-práctica o realización de trabajos y prácticas, en la convocatoria ordinaria hace que el alumno tenga que acudir a la convocatoria extraordinaria para realizar de nuevo la parte no superada o ambas si fuese el caso.

En caso de no superar el proyecto o proyectos finales de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno entregará en convocatoria extraordinaria un trabajo distinto al propuesto en la convocatoria ordinaria o una mejora sustancial del ya presentado.

En caso de no superar el examen final de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno tendrá que volver a realizarlo en la convocatoria extraordinaria. Dicho examen teórico-práctico constará de preguntas tipo 'test', preguntas cortas y la realización de un caso práctico.

En el caso de que el alumno asista a clase en un porcentaje inferior al 75% únicamente podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico, trabajos y prácticas) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias mínimas de la misma.

Criterios de clasificación

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final: es necesario superar cada parte de la evaluación con una nota mínima de 5 puntos.

Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

1. Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 40% de la nota final.
2. Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 50% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.

Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso deberá acudir a la convocatoria extraordinaria, entendiéndose no superada la parte de realización de trabajos y prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria.

Si el alumno no supera el trabajo final de la asignatura en convocatoria ordinaria deberá realizar otro trabajo completamente nuevo para la convocatoria extraordinaria. No podrá ser una modificación o mejora del trabajo no superado. Este trabajo será designado por el docente. Si el alumno no tiene en cuenta lo indicado con anterioridad en este párrafo el trabajo presentado se considerará no apto, no superándose la asignatura.

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del Turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio. Del mismo modo se revisará el código, así como los modelos y assets presentados como parte de los proyectos y prácticas de la asignatura, aplicando el mismo criterio porcentual para la consideración de plagio.

Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal.
- Suspenso del trabajo.
- Suspenso de la asignatura.

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de las convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.

Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Solo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.

Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computará como falta doble.

Escenario B
Suspensión Completa de la Actividad Presencial

Metodología

- Tipología docente de las lecciones:
  - Sesiones teórico-prácticas.
  - Expositivas.
  - Invertidas.
- Método expositivo:
  - Lección magistral presencial o en remoto.
- Método práctico:
  - Mimesis de casos prácticos.
  - Supervisión de las prácticas del estudiante con base al contenido teórico.
  - Exposiciones orales y defensa de las prácticas realizadas.
  - Desarrollo de prácticas originales sujetas a unos contenidos acotados (proyectos).
- Estudio y trabajo individual.
- Resolución de problemas.
- Tutoría presencial (individual y/o grupal).
- Metodología por prácticas individuales.

Desarrollo de la asignatura

La asignatura se desarrollará telemáticamente debido a la imposibilidad de hacerlo presencialmente. Para ello se hará uso del campus virtual de la universidad y las herramientas que este proporciona: espacio para colgar contenidos para los alumnos, clases online planificadas con antelación y comunicadas a los alumnos a través del campus, foros y blogs para realizar debates y aclaración de dudas, espacio para planificar las tareas a los alumnos y que estos las suban en tiempo y forma, tablón del docente para comunicar a los alumnos las tareas, clases online, foros y cualquier información importante que considere el/la docente.

Los contenidos de la asignatura se impartirán con los medios indicados para cumplir lo especificado en esta guía y en la memoria del grado.

Aparte de lo indicado anteriormente los/las docentes y alumnos/as al disponer de un correo institucional de Office 365 tienen la posibilidad de utilizar la aplicación “Microsoft Teams”, que mejorará también el apoyo a la actividad docente en modo remoto.

Actividades Formativas

Actividad Formativa	Horas
Clases expositivas teórico prácticas	80
Proyectos prácticos en el aula	35
Tutoría y seguimiento individual	5
Tutoría grupal	5
Evaluación	4
Trabajo autónomo del alumno	80
Prácticas	8
Talleres	8

"Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo Autónomo del Alumno."

Evaluación

Criterios de Evaluación

Sistema de evaluación	% Clasificación Final
Realización de trabajos y prácticas	50%
Pruebas de evaluación teórico prácticas	40%
Asistencia y participación activa	10%

Sistemas de evaluación

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

Evaluación

La evaluación se realizará a través del campus virtual, en modalidad online. Para ello los docentes disponen del espacio "test" en el campus virtual de cada asignatura. Estos test podrán incluir preguntas de diverso tipo (test, cortas, …) permitiendo al docente adaptar el examen teórico-práctico de su asignatura a esta opción. Cada test permite valorar individualmente la puntuación de cada pregunta, modificándola posteriormente según la respuesta del alumno/a. Una vez corregido y valorado cada test, se comunica al alumno vía campus virtual la nota obtenida en el mismo.

Los demás ítems de la evaluación permanecen igual. Lo único que cambia es la realización del examen presencial, que pasará a realizarse vía online. La entrega de trabajos se realizará a través del campus virtual, en las tareas habilitadas para ello por el docente. Si el trabajo incluye la presentación del mismo, el alumno podrá elaborar un vídeo de su presentación y enviarla al docente o realizarla de forma grupal utilizando el campus virtual o la herramienta TEAMS. Estos criterios quedarán a elección del docente.

Todos los trabajos y prácticas se entregarán a través del campus virtual, siendo evaluados y dando feedback al alumno desde la plataforma.

La asistencia y participación se evaluará teniendo en cuenta la asistencia y participación de los alumnos a las clases online. Las clases telemáticas se impartirán en el mismo horario en el que se celebraban las clases presenciales.

Tutorías

Las tutorías se realizarán en modalidad telemática a través del campus virtual. Para ello en el apartado de "Clases on line" se permite elegir entre las opciones "clase", "tutoría individual" o "tutoría grupal". Las tutorías se pueden llevar a cabo también a través de los chats y foros proporcionados por el campus virtual.

Convocatoria Ordinaria

El sistema de evaluación ordinario comprenderá tres partes bien diferenciadas: la realización de un examen teórico-práctico, la elaboración de diversos proyectos y la asistencia activa a clases.

El examen teórico-práctico estará compuesto por preguntas tipo 'test', preguntas cortas y/o la realización de un caso práctico. Dicho examen tendrá una valoración del 40% de la nota final de la asignatura.

Los proyectos se evaluarán en dos partes. El acabado de los proyectos en sí y la defensa de estos. La calificación que corresponde al 50% de la asignatura se basará en ambas partes citadas anteriores.

Convocatoria extraordinaria y siguientes

El sistema de evaluación extraordinario comprenderá dos partes bien diferenciadas: la realización de un examen teórico-práctico y la elaboración de un proyecto final (o proyectos finales).

El suspender cualquiera de las dos partes, prueba escrita teórico-práctica o realización de trabajos y prácticas, en la convocatoria ordinaria hace que el alumno tenga que acudir a la convocatoria extraordinaria para realizar de nuevo la parte no superada o ambas si fuese el caso.

En caso de no superar el proyecto o proyectos finales de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno entregará en convocatoria extraordinaria un trabajo distinto al propuesto en la convocatoria ordinaria o una mejora sustancial del ya presentado.

En caso de no superar el examen final de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno tendrá que volver a realizarlo en la convocatoria extraordinaria. Dicho examen teórico-práctico constará de preguntas tipo 'test', preguntas cortas y la realización de un caso práctico.

En el caso de que el alumno asista a clase en un porcentaje inferior al 90% únicamente podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico, trabajos y prácticas) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias mínimas de la misma.

Criterios de clasificación

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final: es necesario superar cada parte de la evaluación con una nota mínima de 5 puntos.

Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

1. Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 40% de la nota final.
2. Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 50% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.

Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso deberá acudir a la convocatoria extraordinaria, entendiéndose no superada la parte de realización de trabajos y prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria.

En caso de no superar el proyecto o proyectos finales de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno entregará en convocatoria extraordinaria un trabajo distinto al propuesto en la convocatoria ordinaria o una mejora sustancial del ya presentado.

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio. Del mismo modo se revisará el código, así como los modelos y assets presentados como parte de los proyectos y prácticas de la asignatura, aplicando el mismo criterio porcentual para la consideración de plagio.

Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal.
- Suspenso del trabajo.
- Suspenso de la asignatura.

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de las convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.

Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Solo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.

Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computará como falta doble.

BIBLIOGRAFÍA

- Básica
  - Guía para usar la luz. Autor: Richard Yot
  - Level up! Autor: Scott Rogers
  - The Art of game design: a book of lenses. Autor: Jesse Schell
- Complementaria
  - Técnicas digitales de textura y pintura. Autor: Owen Demers.
  - The Hows and whys of level design. Autor
- Recursos web:

  Como aproximaciones iniciales se proponen los siguientes portales para el uso de información útil para la asignatura.
  - Referencias artísticas:
    - Pinterest.
    - Image Spark.
    - Artstation
  - Videotutoriales:
    - Plataforma de Youtube.
    - Entorno Creative Cloud de Adobe.

Resumen de Política Académica

1. **La asistencia a clase** es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
2. **Las clases comienzan y terminan** a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permita la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
3. **Está prohibido** comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
4. **Está terminantemente prohibido** hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
5. **Honestidad académica.** El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar "sin mala intención". Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El 'olvido' de una referencia será considerado plagio.
6. **Integridad Académica.** La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
7. **Faltas de ortografía.** En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.