

GUÍA DOCENTE

TECNOLOGIA DIGITAL PARA LAS BELLAS ARTES II

GRADO EN BELLAS ARTES

CURSO 2026-27

Fecha de publicación: 02-07-2026



I.-Identificación de la Asignatura

Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	2 curso, 1Q semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación

Prácticas audiovisuales

La asignatura se centra en el uso, creación y manipulación de las archivos digitales para la producción artística y profesional en el ámbito audiovisual. El desarrollo teórico-práctico pretende ser la continuación de las asignaturas Tecnología Digital para las Bellas Artes I. Se continuará ampliando y profundizando en el uso de las herramientas digitales para el tratamiento, composición y retoque de imagen, así como su utilización para el dibujo digital, el collage, el concep art, la imagen en movimiento y la maquetación. Se implementa la asignatura con el trabajo en la grabación, edición y producción de sonido utilizando medios digitales como por ejemplo el software DAW (Digital Audio Workstation). Se ofrece una aproximación a herramientas digitales para el montaje y la edición de vídeo así como para la generación de efectos visuales aplicados a la creación artística. Por otro lado, se profundizará en la base teórica sobre cómo la tecnología ha influido e influye en la creación de contenidos audiovisuales en nuestra sociedad Red.

Esta asignatura de generación, tratamiento y ensamblaje de imagen-movimiento y audio digital pretende incentivar y capacitar al alumnado a realizar pequeños proyectos de creación audiovisual a través de los medios digitales. Durante el curso se ofrecerá una aproximación a las tendencias creativas y posturas críticas de la cultura digital contemporánea.

—

ATENCIÓN: INDICACIONES SOBRE EL FUNCIONAMIENTO DE LA ASIGNATURA DIRIGIDAS AL ALUMNADO DEL CAMPUS DE FUENLABRADA.

Los estudiantes del campus de Fuenlabrada podrán asistir de forma remota y síncrona a las clases impartidas presencialmente en el campus de Aranjuez. Además, se programarán tutorías para el seguimiento de los ejercicios objeto de evaluación, la concreción de estas se comunicará al estudiantado a través del aula virtual.

II.B-Presentación en inglés



This course focuses on the use, creation, and manipulation of digital files for the artistic and professional production of both raster and vector images. Its theoretical and practical development is intended as a continuation of the courses Digital Technology for Fine Arts I and Basic Computing. The course further expands and deepens the use of digital tools for image processing, composition, and retouching, as well as their application in digital drawing, collage, concept art, moving image, and layout design. In addition, the course incorporates work in sound recording, editing, and production using digital tools, such as Digital Audio Workstation (DAW) software. It also aims to deepen the theoretical foundations concerning how technology has influenced and continues to influence the creation of audiovisual content, particularly within our networked society. This course, focused on the generation, processing, and integration of moving image and digital audio, seeks to encourage and equip students to develop small-scale audiovisual creation projects through digital media. Throughout the course, students will be introduced to contemporary creative trends and critical perspectives within digital culture. **ATTENTION: INFORMATION REGARDING THE ORGANIZATION OF THE COURSE FOR STUDENTS ENROLLED AT THE FUENLABRADA CAMPUS.** Students enrolled at the Fuenlabrada campus may attend, remotely and synchronously, the classes taught in person at the Aranjuez campus. In addition, tutorial sessions will be scheduled to monitor and support the completion of assessed exercises; details of these sessions will be communicated to students via the virtual classroom.

III.-Resultados de Aprendizaje

CG01. Capacidad de análisis y síntesis
 CG03. Planificación y gestión del tiempo
 CG08. Habilidades informáticas básicas
 CG10. Capacidad de aprendizaje
 CG15. Resolución de problemas
 CG16. Toma de decisiones
 CG25. Habilidad para trabajar de forma autónoma
 CG26. Diseño y gestión de proyectos
 CE07. Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular
 CE09. Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas.
 CE12. Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción
 CE22. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
 CE27. Capacidad de trabajar autónomamente
 CE32. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas
 CE42. Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.
 CE48. Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.



IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

Bloque 1. Aproximación a la captura y producción de audio con medios digitales:

Este bloque introduce al alumnado en la incorporación del sonido dentro de la práctica artística contemporánea, abordando el uso de herramientas digitales accesibles para su creación, captura y producción. En el ámbito audiovisual, la gestión del sonido constituye un elemento fundamental, por lo que se plantea su comprensión como un componente intrínseco del proceso creativo.

Se fomentará el desarrollo de materiales sonoros propios con el objetivo de enriquecer la complejidad de las propuestas artísticas.

A lo largo del bloque:

- Se analizarán tendencias vinculadas al arte sonoro y a la creatividad computacional, incluyendo prácticas como el *Live Coding*.
- Se introducirán los principales entornos de trabajo de audio digital (DAW).
- Se estudiarán las bases de la síntesis sonora y el uso creativo de efectos y filtros.
- Se abordarán técnicas de captura, edición y producción sonora mediante herramientas DAW.

Bloque 2. Imagen-Tiempo:

Este bloque se centra en la captura, gestión, producción y postproducción de imágenes digitales complejas, integrando herramientas de mapa de bits y gráficos vectoriales, e introduciendo la animación como dimensión temporal.

A partir de la manipulación de imágenes, el alumnado producirá animaciones breves (bucles, piezas audiovisuales) mediante software de edición no lineal y aplicaciones móviles.

- Se profundizará en los fundamentos de la imagen electrónica y su impacto en la cultura visual contemporánea.
- Se analizarán las transformaciones entre la memoria analógica y la cultura digital.
- Se abordarán prácticas como *Net Art*, *Glitch Art* o inteligencia artificial desde una perspectiva crítica.
- Se estudiarán aspectos técnicos como formatos, dispositivos de captura y gestión del color.
- Se realizarán proyectos de animación (GIF, *stop motion*, *motion graphics*).
- Se integrarán conocimientos de Tecnologías I, especialmente en fotomontaje y trabajo con capas.

Bloque 3. Imagen-Movimiento:

Este bloque aborda la producción audiovisual desde una perspectiva contemporánea, en la que la cultura visual está marcada por la remezcla y la apropiación de imágenes en circulación, fenómeno que autores como Juan Martín Prada han definido como el "rapto de las imágenes".

Se analizará cómo estas dinámicas redefinen las relaciones entre imagen, tiempo y espacio, así como las nuevas condiciones de producción, circulación y recepción de lo audiovisual en entornos digitales, donde la imagen puede ser geolocalizada, monitorizada y reinterpretada constantemente.

A partir de estos planteamientos, el alumnado desarrollará un proyecto grupal que integre los conceptos trabajados.

- Se consolidarán los fundamentos de la imagen digital y se introducirán flujos de trabajo propios del entorno profesional audiovisual.
- Se trabajará con editores de vídeo profesionales para la creación de piezas de videoocreación, abordando tanto el desarrollo conceptual como la elaboración de guiones.
- Se pondrá especial atención en la organización del trabajo mediante sistemas de gestión de archivos (metadatos, palabras clave, formatos y resoluciones), favoreciendo dinámicas de producción colaborativa y eficiente.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Asistencia a clases teóricas	Contenido teórico técnico necesario para el desarrollo del curso y participación en clase mediante presentaciones y/o debates a partir de textos..



Prácticas	Práctica 1. Creación de paisaje sonoro y trabajo con editores de audio.
Prácticas	Práctica 2. Animación 2D en bucle. Formatos gif, cinemagraph, glitch y stopmotion.
Prácticas	Práctica 3. Trabajo avanzado con capas, collages, y manejo de editores de imagen.
Prácticas	Práctica 4. Motion Graphics y animación 3D.
Prácticas	Práctica 5. Gestión de color digital aplicado a la producción videográfica. LUTs.
Resolución de ejercicios, problemas, casos	Proyecto final de imagen-movimiento, apropiación y fake. Memoria final del proyecto y estudio de caso.

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)

Clases teóricas	20
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	8
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	30
Realización de pruebas	2
Tutorías académicas	14
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	34
Preparación de clases teóricas	30
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	32
Preparación de pruebas	10
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 16	Clases magistrales presenciales en el horario de clase. El alumno dispondrá de contenidos de apoyo audiovisual y recursos, así como ejercicios que podrá utilizar para preparar los contenidos de cada tema.
Resolución de ejercicios, problemas, casos	Semana 1 a Semana 16	Experimentación en el Laboratorio de informática con diferentes recursos multimedia, interactivos e hipertextuales vinculados a soportes medios y formatos de comunicación en la Red.
Prácticas	Semana 9 a Semana 11	Práctica 1, 2 y 3 Experimentación en el plató (o aula) de fotografía, localizaciones dentro y fuera del campus.
Pruebas	Semana 16 a Semana 16	Prueba de conocimiento para evaluar los conocimientos adquiridos durante el curso.

VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

El uso de herramientas basadas en inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de qué usos están permitidos y cuáles no.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

Sistema de evaluación

La evaluación de la asignatura combina una parte teórica y una parte práctica, mediante la realización de distintas actividades evaluables a lo largo del curso.

La **calificación final** se obtendrá a partir de la **media ponderada de todas las actividades evaluadoras**, según los porcentajes establecidos para cada una.

Estructura de la evaluación

La asignatura se organiza en **tres bloques de evaluación**:

- **Bloque 1:** [Contenido / teoría / prácticas específicas]
- **Bloque 2:** [Contenido / prácticas específicas]
- **Bloque 3:** [Contenido / proyecto final / examen]

Cada bloque incluirá actividades específicas que se definirán al inicio del curso.

Requisitos para superar la asignatura

Para aprobar la asignatura será necesario cumplir **simultáneamente** las siguientes condiciones:

- Obtener una calificación **igual o superior a 5 sobre 10 en cada uno de los tres bloques de evaluación**.
- Haber entregado **todas las actividades evaluadoras**.
- Superar un **examen o prueba final**, siendo imprescindible su aprobado.

Desarrollo de la evaluación continua

- Las actividades evaluadoras se desarrollarán a lo largo del curso y deberán entregarse en las fechas establecidas.
 - Todas las tareas se entregarán exclusivamente a través del Aula Virtual, siguiendo las indicaciones establecidas.
 - **No se aceptarán trabajos fuera de plazo ni enviados por otros medios (como correo electrónico).**
- Dentro de cada bloque práctico, algunas actividades podrán ser declaradas **no reevaluables**, conforme a la normativa vigente.

Convocatorias

Evaluación en convocatoria ordinaria

- Si el alumnado cumple todos los requisitos, la asignatura se considerará **superada en convocatoria ordinaria**.
- En caso contrario, deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria.

Evaluación en convocatoria extraordinaria (junio)

- Podrán presentarse a esta convocatoria exclusivamente los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria.
- Será obligatorio entregar las actividades requeridas en el espacio habilitado.
- La evaluación servirá los criterios establecidos por el profesorado y la normativa universitaria.

Tabla de ponderaciones:

TEÓRICAS: 15%					
Actividad evaluadora	Peso	Periodo	Contenido	Reevaluable	
Trabajo de investigación personal	20%	Semana 1 - 3	Trabajo individual	Sí	
Trabajo de estudio de caso	40%	Semana 4 - 6	Trabajo individual	Sí	
Prueba de conocimiento	40%	Semana final	Trabajo individual	Sí	
PRÁCTICAS: 75%					
BLOQUES	Actividad evaluadora	Peso	Periodo	Contenido	Reevaluable



1	Introducción a la captura, edición y producción de audio digital para la creación de paisajes sonoros y composiciones propias.	30%	Semana 1 - 5	Trabajo individual	Sí
2	Fundamentos del montaje y edición de vídeo. Música visual. Creación de animaciones a partir de imagen fija.	35%	Semana 6 - 9	Trabajo individual	Sí
3	Trabajos y proyecto final imagen-movimiento. Creación audiovisual, etalonaje, efectos, interpolación de movimiento para motion graphics	35%	Semana 10 - 16	Trabajo individual	Sí
ASISTENCIA Y PARTICIPACIÓN: 10%					
Actividad evaluadora	Peso	Periodo	Contenido	Reevaluable	
Asistencia y participación en clase	100%	Semana 1 - 16	Trabajo individual	NO	

-

OBSERVACIONES:

Desde todas las asignaturas del Grado en Bellas Artes consideramos necesario tener en cuenta los siguientes puntos para garantizar un buen trabajo y un buen clima en el aula:

Plagio

Los trabajos deberán ser **originales**. El uso de fuentes externas deberá estar debidamente citado. El plagio total o parcial supondrá la **no evaluación del trabajo**, sin posibilidad de recuperación.

Ortografía y expresión escrita

Se evaluará, además del contenido:

- Presentación formal
- Organización de ideas
- Corrección ortográfica y gramatical
- Uso adecuado de la puntuación

Penalizaciones:

- -0,5 puntos por falta de ortografía
- -0,3 puntos por error de acentuación
- -0,5 puntos por cada 10 errores de puntuación

Se exigirá un nivel de expresión acorde al ámbito universitario.

Conducta y normas de aula

La asistencia es **obligatoria**.

El profesorado establecerá al inicio del curso las normas de puntualidad y comportamiento. Su incumplimiento podrá conllevar:

- Expulsión del aula



- Penalización de hasta -0,5 puntos en la nota final

Uso ético de la Inteligencia Artificial

El alumnado podrá utilizar la Inteligencia Artificial (IA) como una **herramienta crítica, creativa y responsable**, no como un sustituto del proceso artístico o del aprendizaje. En este sentido, la IA debe utilizarse bajo tres principios clave:

- **Apoyo, no sustitución:** la IA ayuda a explorar ideas, pero la autoría y el criterio artístico deben ser del estudiante.
- **Transparencia:** siempre indicar cuándo y cómo se ha utilizado IA.
- **Pensamiento crítico:** evaluar los resultados generados (no aceptarlos automáticamente).

—

ATENCIÓN: INDICACIONES SOBRE EL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA DIRIGIDAS AL ALUMNADO DEL CAMPUS DE FUENLABRADA.

Los estudiantes matriculados en la asignatura **Tecnología Digital para las Bellas Artes II** en el campus de Fuenlabrada no contarán con docencia presencial. No obstante, deberán realizar y entregar los mismos ejercicios que los estudiantes con docencia en el campus de Aranjuez en cada uno de los bloques de la asignatura, con la excepción de aquellas actividades consideradas como no reevaluables.

Las fechas de entrega serán las mismas que las establecidas para el alumnado del campus de Aranjuez, y todas las entregas se realizarán a través del Campus Virtual. Las instrucciones relativas a cada uno de los ejercicios se publicarán de forma periódica en dicha plataforma.

Los estudiantes podrán solicitar tutorías al profesor con el fin de resolver dudas o recibir orientación sobre el desarrollo de los trabajos. Igualmente, tendrán la posibilidad de asistir a las sesiones presenciales en el campus de Aranjuez si lo consideran necesario.

La evaluación será continua, por lo que se requiere un seguimiento constante de las actividades propuestas. Para superar la asignatura, será necesario obtener una calificación mínima de 5 en cada uno de los bloques.

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí

VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica



La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.



VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

Grau, O. (2002). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press Direct.
 Gutierrez Jiménez, E. (2021). *Caminos de la creación digital. Arte y computación*. Instituto Tecnológico Metropolitano.
 Krauss, R. (2000). *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Thames & Hudson.
 Kuspit, D. (2007). *Arte Digital y Videoarte*. Círculo de Bellas Artes.
 Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. The MIT Press.
 Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. The MIT Press.
 Meigh-Andrews, C. (2013). *A History of Video Art* (2ª ed.). Bloomsbury.
 Olivares, R. (2009). *100 VideoArtistas*. EXIT Publicaciones.
 Paul, C. (2023). *Digital Art* (4th ed.). Thames and Hudson Ltd.
 Peirano, M. (2019). *El enemigo conoce el sistema*. Debate.
 Rush, M. (2007). *Video Art*. Thames & Hudson.
 Russel, L. (2022). *Feminismo Glitch. (Un manifiesto)*. Holobionte Ediciones.
 Shanken, E. (2009). *Art and Electronic Media*. Phaidon Press.
 Snoman, R. (2019). *Dance Music Manual* (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429453830>.
 VV.AA. (2020). *Ciborgs, Zombis y Quimeras. La Cibercultura y las Cibervanguardias*. Holobionte Ediciones.
 Youngblood, G. (1970 / reed. 2020). *Expanded Cinema*. Fordham University Press.

Bibliografía complementaria

Alcalá Mellado, J, R. (2011). *La piel de la imagen: ensayos sobre la gráfica en la cultura digital*. Sendemá.
 Arranz, Daniel, (2020). *Domina el retoque con Photoshop*. Foto Ruta Editorial.
 Balsom, E. (2017). *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation*. Columbia University Press.
 Canfer, T. (2023). *Music Technology in Live Performance: Tools, Techniques, and Interaction* (1st ed.). Focal Press.
 Contreras, Fernando R. (2018). *El Arte en la cibercultura*. Biblioteca Nueva.
 Gilland, J. (2009). *Elemental Magic I y II*. Parka Books.
 Groys, B. (2016). *In the Flow*. Verso Books.
 Izhaki, R. (2023). *Mixing Audio: Concepts, Practices, and Tools* (4th ed.). Focal Press.
 Liesser, W. (2010). *Arte Digital. Nuevos Caminos en el Arte*. (4a. ed). Postdam: Ulman.
 Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. The MIT Press.
 Mellado, J. M. (2021). *Fotografía móvil de alta calidad para Iphone*. Anaya Multimedia.
 Mellado, J. M. (2021). *Fotografía móvil de alta calidad para Android*. PhotoClub.
 Mondloch, K. (2010). *Screens: Viewing Media Installation Art* (NED-New edition, Vol. 30). University of Minnesota Press.
 Rodríguez, H. (2016). *Guía completa de la imagen digital*. Bit & pixel.
 Steyerl, H. (2019). *Duty Free Art*. Caja Negra Editorial.

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	DARÍO GIL CABANAS
Correo electrónico	dario.gil@urjc.es
Departamento	Artes y Humanidades
Campus de impartición	Aranjuez
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	No



Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	JOSÉ ANTONIO VERTEDOR ROMERO
Correo electrónico	jose.vertedor@urjc.es
Departamento	Artes y Humanidades
Campus de impartición	Aranjuez
Categoría	Profesor/a Permanente Laboral
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0