

Guía docente

Postproducción Audiovisual

Grado, centro y curso académico

GRADO	Comunicación
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2024-2025

SUMARIO

[1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA](#)

[2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA](#)

[3. CONTEXTO](#)

[4. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LA ASIGNATURA](#)

[5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA](#)

[6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE](#)

[7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE SUS COMPETENCIAS](#)

[8. BIBLIOGRAFÍA](#)

[9. CRONOGRAMA](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Postproducción Audiovisual
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	404134
CURSO Y SEMESTRE	3º curso. VI semestre
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo VII. Optativas obligatorias de mención: Comunicación audiovisual
CRÉDITOS ECTS	6
DEPARTAMENTO RESPONSABLE	Ciencias Sociales y de la Salud
CARÁCTER	OP (Optativa)
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano
MODELO DE DOCENCIA	C1
NÚMERO DE HORAS DE CLASE QUE SUPONE CADA ACTIVIDAD	- Enseñanzas Básicas (EB): 23 - Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22 - Actividades Dirigidas (AD): 0

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesora Doctora
NOMBRE COMPLETO	Mª José Bogas Ríos
EMAIL	mjbogas@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura

La creación de cualquier obra audiovisual, sea cual sea su soporte, supone la puesta en juego de una gran variedad de técnicas, operativas y estrategias discursivas. Por otro lado, las capacidades tecnológicas actuales han permitido ampliar el número potencial de soportes que pueden utilizarse para su visionado, que va desde la tradicional cinematografía, al vídeo, la televisión, internet o los dispositivos telefónicos móviles. Esta circunstancia ha supuesto que las características particulares de visionado de cada soporte haya influido en la planificación, diseño y composición de los productos audiovisuales para adecuarse a las condiciones de recepción de sus potenciales audiencias y espectadores.

En cualquier caso, desde un punto de vista material, una obra audiovisual sólo es una acumulación de imágenes y sonidos en el tiempo, pero a través de sus distintas articulaciones podemos dotarlas de contenidos, ideas, expresiones, sentimientos y evocaciones en el espectador. Gran parte de responsabilidad en la integración y conexión de las distintas imágenes, y los muy variados sonidos, recae en la postproducción, fase final e integradora donde la obra audiovisual adquiere identidad y unidad. Será pues el objetivo de esta asignatura analizar los procesos comunicativos desarrollados en las labores de postproducción y dotar al alumnado de las herramientas necesarias para su articulación, diferenciando según la naturaleza genérica del producto y del soporte final.

La producción audiovisual deriva hacia una progresiva tecnificación en sus diferentes ámbitos, de modo que la utilización de aplicaciones y plataformas informáticas se ha convertido en un referente imprescindible e ineludible, que el alumnado requiere conocer. Esta circunstancia no debe suponer, sin embargo, un abandono del estudio de los planteamientos físicos que justifican y sostienen otra gran parte de los procedimientos de creación y difusión audiovisual, como es la captación sonora o la transmisión de la señal televisiva.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumnado:

1. Posee capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.
2. Posee capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones políticas y socioculturales de una época histórica determinada.

3. Posee capacidad para analizar y definir temas de creación personal de manera innovadora en el ámbito de la imagen que puedan contribuir al desarrollo y conocimiento de los lenguajes audiovisuales y su interpretación.
4. Tiene capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización de la producción fotográfica, así como las técnicas y procesos de creación en el campo de la imagen fija en general, tanto en entornos analógicos como digitales.
5. Posee habilidad en la aplicación de tecnologías y herramientas específicas al desarrollo de proyectos personales o de encargo para que los alumnos se expresen mediante imágenes o discursos audiovisuales con la calidad imprescindible.
6. Tiene capacidad para diseñar y comunicar ideas propias, así como trabajar en equipo y saber integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados.
7. Saber aplicar las técnicas de composición en la elaboración de productos audiovisuales y multimedia, atendiendo a las exigencias y características del actual panorama productivo y las corrientes actuales.
8. Determina las herramientas tecnológicas adecuadas para cada fase del proceso audiovisual, y en función de los requerimientos técnicos establecidos.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

La utilización de aplicaciones específicas de vídeo digital requiere del alumnado destreza en el uso de entornos de trabajo informáticos. Se recomienda que el alumnado se familiarice con los flujos de trabajo habituales y la terminología propia del sector.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el sexto semestre del tercer curso del Grado en Comunicación, en el Módulo VII Optativas Obligatorias de Mención (Comunicación Audiovisual). En ella a lo largo del curso, los/las estudiantes deberán adquirir el conocimiento y la comprensión de las técnicas, los conceptos y los principios de postproducción audiovisual.

Esta asignatura tiene una relación directa con “Animación 3D”, incluida en la materia “Imagen, Diseño y Cultura Audiovisual”. A su vez, tiene conexión con la asignatura “Tecnología Audiovisual”.

4. Competencias que se desarrollan en la asignatura

a) Competencias básicas

No se contemplan.

b) Competencias generales

No se contemplan.

c) Competencias transversales

No se contemplan.

d) Competencias específicas

CEM37 - Capacidad y habilidad para desarrollar procesos de montaje y edición de contenidos audiovisuales a través de técnicas de procesado digital y dominio operativo de las diferentes herramientas de ajuste, control de movimiento y filtrado del vídeo digital.

CEM38 - Capacidad y habilidad para la manipulación de archivos de audio y video, a través de efectos y otras técnicas de tratamiento digital, para el acabado final y consecución del propósito creativo del proyecto.

CEM39 - Capacidad y habilidad para el uso de técnicas y herramientas de modelado y representación tridimensional.

CEM40 - Capacidad y habilidad para manejar con destreza y funcionalidad operativa procesos y técnicas de iluminación y animación de entornos 3D.

5. Contenidos de la asignatura

1. ELEMENTOS TÉCNICOS DE LA INFORMÁTICA DEL VÍDEO

1.1 Optimización del proyecto y normalizaciones en la tecnología del vídeo.

1.2 Drop frames vs. non drop frames

1.3 Gestión de metadatos

2. TÉCNICAS DE EDICIÓN AVANZADA

2.1 Ajustes de edición

2.2 Animación, transiciones y efectos

2.3 Operativa de sonido

2.4 Estabilizaciones, clip compuestos y mattes

2.5 Modos de edición

3. REALIZACIÓN MULTICÁMARA (MULTICLIP)

3.1 Preparación de material

3.2 Opciones de sincronización

3.3 Optimización de la realización a tiempo real

4. GESTIÓN DEL COLOR

4.1. Definición, aplicaciones y variantes

4.2. Historia de la corrección de color

4.3. Elementos componentes

4.4. Monitorización de la señal de color: scopes

4.5. Gradación Primaria con DaVinci Resolve

4.6. Gradación Secundaria con DaVinci Resolve

4.7. Flujo de trabajo y diseño de Pipeline en DaVinci Resolve

4.8. La representación del color: espacios de color, estándares y logarítmicos

4.9. Formato RAW

4.10. Profundidad de color

4.11. Compresión

4.12. Muestreo de color

4.13. Monitorización

4.14 HDR

5. FUNDAMENTOS DE LA COMPOSICIÓN

5.1 Composiciones con modos de fusión

5.2 Resoluciones de trabajo.

5.3 Premultiplicación del canal alpha. Canal z.

5.4 Mattes y máscaras

6. ELEMENTOS TÉCNICOS DE LA INFORMÁTICA DE LA COMPOSICIÓN DE VÍDEO

6.1 Aplicaciones informáticas

6.2 Nodos y líneas de tiempo

6.3 Multicapa

6.4 Opciones de importación

6.5 Animaciones

6.6 Curvas de animación

6. Metodología, actividades formativas y recursos para el aprendizaje

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (AP) Clases magistrales/expositivas (AP)/ Conferencias (AP)/ Ejemplificación y estudio de casos (AP)/ Prácticas de aula (AP)/ Prácticas en talleres y laboratorio (AP)	Actividades Básicas (EB) Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección. El alumnado dispondrá en su plataforma virtual de las unidades didácticas proporcionadas por el profesor responsable de la asignatura, material complementario y bibliografía.	23	30%
	Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo (EPD) Se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas y casos que faciliten la adquisición de competencias por parte del alumnado. Se fija como objetivo incrementar el conocimiento práctico de la asignatura. El alumnado dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar estas EPD.	22	

<p>Actividades Autónomas (AA)</p> <p>Tutorías programadas (AA) Revisión de trabajos y ejercicios prácticos (AA) Laboratorios y talleres abiertos (AA) Preparación de trabajos de curso (AA) Estudio personal (AA) Realización de actividades prácticas (AA) Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA) Campus virtual (AA)</p>	<p>El alumnado realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura.</p> <p>El alumnado dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar ampliar su conocimiento en estas actividades autónomas, contando con bibliografía y material complementario.</p>	90	0%
<p>Actividades de Evaluación (AE)</p> <p>Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE).</p>	<p>Se realizarán una serie de pruebas orales y/o escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.</p>	15	0%

7. Criterios generales de evaluación de la asignatura y de sus competencias

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla.

<p>1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial supondrán un 50% de la nota de la asignatura, que se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación. c) La participación en clase supone un 10% de la nota de la asignatura, que se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades asociadas a este apartado y realizadas en clase a lo largo del periodo de docencia. d) La prueba objetiva de evaluación final, representa el 40% de la calificación final de la asignatura. e) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
<p>2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Si el alumnado superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones que tengan. b) Los/las alumnos/as que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a través del formato de prueba única. c) Los/las alumnos/as que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.

Convocatoria extraordinaria	Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumnado siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de Grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación de los alumnos de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.
------------------------------------	--

Los/las estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo. La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA OBJETIVA ESCRITA U ORAL		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva final	La prueba objetiva consiste en un examen compuesto por una amplia batería de preguntas de respuesta breve cuyo contenido se extrae tanto del temario como de las clases prácticas de la asignatura.	40%	CEM37, CEM38, CEM39, CEM40

EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNADO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		50%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Bloques de ejercicios de montaje de géneros	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo: ejercicios orientados a la aplicación de las diversas técnicas de edición de los géneros audiovisuales. Se pretende así que el alumnado se familiarice con los softwares de edición y plantee diferentes estrategias en función de los objetivos perseguidos. - Se realizarán a través de proyectos con grabación de vídeo y posterior edición. - Modalidad: evaluación individual sobre entornos grupales de grabación. - Descripción completa: ficha de trabajo correspondiente. 	10%	CEM37, CEM38, CEM39, CEM40
Bloques de ejercicios de edición multicámara	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo: ejercicios que combinan la grabación de secuencias con técnica multicámara y su posterior edición; y ejercicios en los que se aporta la grabación y el alumnado únicamente debe editarlos. En cualquiera de los dos casos, se deben aplicar las observaciones de la realización audiovisual en cuanto a composición, ritmo, ... - Se realizarán a través de proyectos de grabación de vídeo (sea o no del alumnado) y su posterior edición. - Modalidad: evaluación individual sobre entornos grupales de grabación. - Descripción completa: ficha de trabajo correspondiente. 	5%	CEM37, CEM38, CEM39, CEM40

<p>Bloques de ejercicios de gradación primaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo: ejercicios de demostración de las capacidad adquiridas en el uso de software específico de gestión del color y su aplicación en función de las necesidades técnicas del proyecto. - Se realizarán a través de proyectos de software de gestión de color con clips de vídeo aportados previamente. - Modalidad: individual - Descripción completa: ficha de trabajo correspondiente. 	<p>10%</p>	<p>CEM37, CEM38, CEM39, CEM40</p>
<p>Bloques de ejercicios de gradación secundaria y etalonaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo: ejercicios de demostración de las capacidad adquiridas en el uso de software específico de gestión del color y su aplicación en función de las necesidades técnicas y creativas del proyecto. - Se realizarán a través de proyectos de software de gestión de color con clips de vídeo aportados previamente. - Modalidad: individual. - Descripción completa: ficha de trabajo correspondiente. 	<p>10%</p>	<p>CEM37, CEM38, CEM39, CEM40</p>
<p>Bloque de ejercicios de composición</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo: se incluyen aquí un catálogo amplio de ejercicios de composición a través de la utilización de software específico. Se aplican diferentes técnicas de postproducción desarrolladas durante las clases. - Se realizarán a través de proyectos con elementos gráficos y grabaciones de vídeo. - Modalidad: individual y grupal. - Descripción completa: ficha de trabajo en classroom 	<p>10%</p>	<p>CEM37, CEM38, CEM39, CEM40</p>
<p>Bloque de ejercicios de Animación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo: se incluye aquí un catálogo de ejercicios basados en el uso de la composición animada - Se realizarán a través de elementos gráficos previos. - Modalidad: individual. - Descripción completa: ficha de trabajo en classroom. 	<p>5%</p>	<p>CEM37, CEM38, CEM39, CEM40</p>

PARTICIPACIÓN EN ENSEÑANZAS BÁSICAS Y ENSEÑANZAS DE PRÁCTICAS Y DESARROLLO		10%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Asistencia	Dado que se trata de una asignatura con un alto porcentaje de contenido instrumental, se puntúa con un 5% de la nota la asistencia y aprovechamiento de las clases. Para alcanzar este 5% de la asignatura es necesario asistir al menos a un 80% de las mismas.	5%	CEM37, CEM38, CEM39, CEM40
Bloque de ejercicios realizados en clase.	El aprendizaje de los softwares informáticos se realiza a través de ejercicios breves, con finalidad específica, y con duraciones reducidas. De ese modo, el alumnado puede aplicar in situ los contenidos de la explicación. Estos ejercicios se realizan durante la sesión y, por tanto, se entregan en la propia sesión.	5%	CEM37, CEM38, CEM39, CEM40

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Examen de recuperación)		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)		100%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias

<p>Prueba objetiva escrita final</p>	<p>La prueba objetiva consiste en un examen compuesto por dos partes diferenciadas: una primera parte basada en la respuesta a un número amplio de preguntas cortas cuyo contenido se extrae tanto del temario como de las clases prácticas de la asignatura; una segunda parte, de carácter práctico, basada en la imitación de un ejercicio presentado por el profesor. La calificación de esta segunda parte está condicionada por la similitud con respecto al ejemplo. El valor de cada parte es proporcional.</p>	<p>80%</p>	<p>CEM37, CEM38, CEM39, CEM40</p>
<p>Ejercicios de la categoría de “Trabajos”.</p>	<p>El alumnado deberá entregar todos los ejercicios consignados en la categoría de “Trabajos”. No así los de participación, cuyo contenido y evaluación se integra en el apartado del examen final. Es obligatorio presentar estos ejercicios para aprobar la asignatura mediante el sistema de evaluación de prueba única.</p>	<p>20%</p>	<p>CEM37, CEM38, CEM39, CEM40</p>

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se regirá por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual Google Classroom, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso.
- Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera de las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación que acredite un dominio mínimo de las competencias vinculadas a la asignatura correspondiente.

8. Bibliografía

Bibliografía Básica:

BRINKMANN, Robb (1999):The art of science of digital compositing.Academic Press,EE.UU.
BROWNE, S.Postproducción en Alta definición: edición y finalización del vídeo en HD. Andoain: Escuela de cine y vídeo, 2008 Andoain: Escuela de cine y vídeo, 2008
FERNÁNDEZ CASADO, José Luis (2002):Postproducción digital: cine y vídeo no lineal.Escuela de cine y vídeo, Guipúzcoa.
MACLEOD, S.:Postproducción del color. Barcelona: Blume, 2009
MCGRATH, Decian (2001):Montaje y postproducción. Océano. Barcelona.
MILLERSON, Gerald (1995): Manual de producción de vídeo.Paraninfo, Madrid.
MORENO, Falele (2016): Vídeos. Realización, edición y corrección del color. Anaya Multimedia, Madrid.
PANK, Bob (2002):The digital Fact Book.Manual Quantel, Berkshire.
PUCHEU, Adrián (2020): Corrección de Color para Cine con DaVinci Resolve. Adrián Pucheu, Santo Domingo.
SOLANA, Gemma y BONEU, Antonio (2013): Uncredited. Diseño Gráfico y Títulos de Crédito. Index Book, Barcelona
WRIGHT, Steve (2020): Digital Compositing for Film and Vídeo. Production Workflows and Techniques (4ª ed). Routledge, Londres.

Bibliografía Complementaria:

Recursos Online:

Guía 4K HDR: [link](#)

Reference Manual Da Vinci: [link](#)

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio [catálogo online](#) de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: [OLABOOK](#) y [ELIBROS](#)
- Herramienta de búsqueda simultánea: [EUREKA](#)

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	1	X	X	Desarrollo de tema 01
02	2	X	X	Desarrollo de tema 02
03	2	X	X	Desarrollo de tema 02
04	3	X	X	Desarrollo de tema 03
05	3	X	X	Desarrollo de tema 03
06	3	X	X	Desarrollo de tema 03
07	4	X	X	Desarrollo de tema 04
08	4	X	X	Desarrollo de tema 04
09	4	X	X	Desarrollo de tema 04
10	4	X	X	Desarrollo de tema 04
11	5	X	X	Desarrollo de tema 05
12	5	X	X	Desarrollo de tema 05
13	5	X	X	Desarrollo de tema 05
14	6	X	X	Desarrollo de tema 06
15	6	X	X	Desarrollo de tema 06

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.:** Enseñanzas Básicas / **E.P.D.:** Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo