

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Competencia Digital

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMU)

GRUPO: 2526-M1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Básico

ECTS: 6,0

CURSO: 1º

SEMESTRE: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: DARÍO MARTÍN SÁNCHEZ

EMAIL: dmartin@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Martes a las 17:00 horas

CV DOCENTE:

Darío Martín Sánchez es Doctor (mención Cum Laude) en Comunicación Audiovisual y Máster en investigación de la Comunicación como Agente Histórico-Social por la Universidad de Valladolid. Licenciado en Comunicación Audiovisual, especialidad en Realización en Cine y televisión, por la Universidad Europea Miguel de Cervantes, realizó el Máster Intensivo en Edición y Postproducción Digital por la Escuela Trazos.

Su tesis doctoral trata sobre la Hibridación y el análisis textual de la narrativa en la sitcom, realizando un estudio pormenorizado de comedias de situación desde los años 50 hasta el 2018. Profesor de la UEMC desde octubre de 2008.

Coordinador técnico de la Universidad de la Experiencia Online desde el curso 2019-2020.

CV PROFESIONAL:

Darío Martín Sánchez ha desarrollado su experiencia profesional a través de la Coordinación de la Productora de la UEMC, realizando diversos y variados trabajos:

- Ministerio de Defensa: Dirección de Postproducción: Jefe de edición y postproducción de vídeos formativos para el Ministerio de Defensa. (Carro de Combate Centauro, Carro de Combate Pizarro y Carro de Combate Leopard).
- Real Federación Española de Patinaje: Jefe de Realización de la emisión en directo, vía streaming, de la Copa de Europa de Patinaje en Línea de 2011.
- Archidiócesis de Valladolid: Realización y Postproducción de la serie de 6 programas monográficos, de 30 minutos de duración, con el título "El último mono".
- El Día de Valladolid: Reportero Gráfico.
- Coordinador y Director de la Productora UEMC Media hasta 2020.
- Coordinador del grado en Comunicación Audiovisual desde el 2020.

CV INVESTIGACIÓN:

Sus áreas de investigación se centran en la narrativa y el análisis textual del formato televisivo de la comedia de situación o sitcom. Ha publicado artículos para revistas de investigación como Ámbitos o Revista Mediterránea.

En la actualidad forma parte del grupo de investigación PRODITEX en la UEMC.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

Esta asignatura sienta las bases para mejorar las competencias digitales del alumno con el fin de ser “competente digital” en el uso de Internet y las tecnologías en el día a día. Los contenidos ayudan a desarrollar las 21 competencias digitales definidas en el Marco europeo de Competencias Digitales (DigComp) con diferentes niveles de dominio. DigComp es un marco de referencia a nivel europeo que define cuáles son los conocimientos, habilidades y aptitudes que una persona debe tener para ser competente digital, y así poder optar a las oportunidades que se presenten en el mundo actual cada vez más digital.

Los alumnos aprenderán a manejar las herramientas digitales más utilizadas, permitiéndoles su aplicación y uso en la realización de prácticas y trabajos en otras asignaturas del grado y en su futuro profesional. Estas herramientas les permitirán la generación de documentos de texto y documentos de hoja de cálculo, así como a organizar dichos documentos, protegerlos y hacer copias de seguridad de los mismos, realizar búsquedas de información y de datos en Internet, uso de herramientas web que facilitan el trabajo en grupo, coordinación con compañeros, comunicación a través de una red informática y planificación y programación de su trabajo mediante un gestor de correo y agenda electrónica. Además, se adquirirán conocimientos sobre protección de dispositivos, datos de usuario y prevención de riesgos laborales asociados al uso de dispositivos electrónicos. Con todos estos conocimientos los alumnos serán capaces de identificar problemas de los entornos tecnológicos y resolverlos.

La asignatura sienta las bases para afrontar los procesos de certificación asociados al Marco Competencial DigComp (Digital Competence Framework for Citizens) u otras certificaciones propietarias del sector digital, tecnológico y público.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Búsqueda y gestión de información y datos:**
 1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales (M).
 2. Evaluar datos, información y contenidos digitales (M).
 3. Gestión de datos, información y contenidos digitales (M).
2. **Comunicación y colaboración:**
 1. Interactuar a través de tecnologías digitales (M).
 2. Compartir a través de tecnologías digitales (B).
 3. Participación ciudadana a través de tecnologías digitales (B).
 4. Colaboración a través de tecnologías digitales (B).
 5. Comportamiento en la red (M).
 6. Gestión de la identidad digital (B).
3. **Creación de contenidos digitales:**
 1. Desarrollo de contenidos (B).
 2. Integración y reelaboración de contenido digital (B).
 3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual (B).
 4. Programación (B).
4. **Seguridad:**
 1. Protección de dispositivos (B).
 2. Protección de datos personales y privacidad (B).
 3. Protección de la salud y del bienestar (B).
 4. Protección medioambiental (B).
5. **Resolución de problemas:**
 1. Resolución de problemas técnicos (B).
 2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas (B).
 3. Uso creativo de la tecnología digital (B).
 4. Identificar lagunas en las competencias digitales (B).

OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Las siglas B y M en la descripción de contenidos hacen referencia a los niveles DIGCOMP básico y medio respectivamente.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Sala de ordenadores: en ella se impartirán todas las clases, cada alumno dispondrá de un ordenador con el que llevar a cabo el seguimiento de las explicaciones sobre los programas informáticos objeto de estudio.

Windows, Internet, Outlook y Software Ofimático: software objeto de estudio cuyas funciones principales serán explicadas. Disponibles en los laboratorios informáticos de la UEMC.

Aplicaciones y servicios en Internet de uso generalizado.

Además, se utilizará software de trabajo colaborativo para dinamizar el trabajo cooperativo en red entre alumnos cuando deban realizar trabajos o prácticas o entre el profesor y los alumnos para distintas actividades académicas.

Moodle: plataforma donde se colgarán los ejercicios, materiales docentes, enunciados de trabajos y prácticas y, si procede, entregas de tareas y pruebas de evaluación.

Servicio de Reprografía: se utilizará, si fuese necesario, para poner a disposición de los alumnos los materiales de aprendizaje que fueran precisos.

Outlook: gestor de correo proporcionado por la universidad a través de su página web. El alumno recibirá notificaciones y respuestas a sus consultas online por esta vía.

Teams: herramienta que se utilizará, si fuese necesario, para sesiones virtuales de tutorías individuales entre el profesor y el alumno; para organizar la enseñanza y para colgar materiales u otras actividades.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS GENERALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales"
- GC01. Competencia para la adquisición de las bases y fundamentos de la comunicación: Diagnosticar, analizar, valorar y relacionar las distintas corrientes audiovisuales desde una perspectiva global proveniente de conocimientos propios de la sociología, las teorías de la comunicación y el análisis del discurso, la historia, el derecho, la economía o la comunicación corporativa, y asegurando un ejercicio de la comunicación audiovisual de calidad.
- GC02. Competencia para la adquisición de los conocimientos de las fases productivas de la comunicación audiovisual: Conocer y aplicar todos los conocimientos en comunicación audiovisual en las distintas fases de producción de toda creación audiovisual (preproducción, producción y postproducción).
- GC03. Competencia para la comunicación digital: Conocer, analizar, criticar y aplicar el potencial digital y sus posibilidades creativas en la difusión y elaboración de contenidos de calidad, la búsqueda de información y las estrategias de colaboración y comunicación.
- GC04. Competencia para el desarrollo de la creatividad audiovisual: Conocer y aplicar las distintas corrientes audiovisuales, así como desarrollar la capacidad creativa para el desarrollo de productos audiovisuales desde cualquiera de sus vertientes de producción.
- GC06. Competencia para el emprendimiento y la innovación: Analizar y valorar el entorno mediático y de la comunicación audiovisual, así como el científico-tecnológico, económico, político y social, identificando necesidades de adaptación del mercado comunicativo y oportunidades de innovación; elaborar y liderar estrategias de cambio o emprendimiento, valorando adecuadamente riesgos y fortalezas.
- GC07. Competencia para el desarrollo de una formación integral. Adquirir competencias, destacando aquellas ligadas a la responsabilidad social, la comunicación, el espíritu crítico y el emprendimiento, además de habilidades para desenvolverse con soltura en entornos colaborativos digitales y multilingües, favoreciendo su inserción laboral.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- SbC3.1_Subcompetencia_Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SbC3.2_Subcompetencia_Desempeñar la comunicación digital atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- C3.1_Conocimiento_Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- C3.2_Conocimiento_Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño de la comunicación audiovisual.
- C7.1_Conocimiento_Búsqueda y gestión de información y datos: Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales (*M). Evaluar datos, información y contenidos digitales (*M). Gestión de datos, información y contenidos digitales (*M).
- C7.2_Conocimiento_Comunicación y colaboración: Interactuar a través de tecnologías digitales (*M). Compartir a través de tecnologías digitales (*B). Participación ciudadana a través de tecnologías digitales (*B). Colaboración a través de tecnologías digitales (*B). Comportamiento en la red (*M). Gestión de la identidad digital (*B).
- C7.3_Conocimiento_Creación de contenidos digitales (*B).
- C7.4_Conocimiento_Seguridad (*B).
- C7.5_Conocimiento_Resolución de problemas (*B).
- C7.17_Conocimiento_(*) NOTA Las siglas B y M en la descripción de contenidos hacen referencia a los niveles DIGCOMP básico y medio respectivamente.
- H3.1_Habilidad o Destreza_Aplicar las tecnologías digitales al ámbito de la comunicación audiovisual.
- H3.2_Habilidad o Destreza_Analizar y desarrollar productos audiovisuales digitales.
- H7.1_Habilidad o Destreza_Buscar información digital con eficacia y fiabilidad.
- H7.2_Habilidad o Destreza_Elaborar contenidos digitales.
- H7.3_Habilidad o Destreza_Comunicar y colaborar en entornos digitales.
- H7.4_Habilidad o Destreza_Gestionar y proteger sus dispositivos, sus datos personales y su identidad digital, siendo consciente de los riesgos y de la protección del entorno.
- H7.5_Habilidad o Destreza_Conocer cómo localizar ayuda para la resolución de problemas técnicos y ser capaz de cambiar las configuraciones básicas de aplicaciones y dispositivos.
- H7.6_Habilidad o Destreza_Identificar necesidades y respuestas tecnológicas.
- H7.7_Habilidad o Destreza_Hacer un uso creativo de las nuevas tecnologías.
- H7.8_Habilidad o Destreza_Identificar brechas digitales.
- CT3.1_Compentencia transversal, valor o actitud_Developar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital desde una actitud responsable.
- CT7.1_Compentencia transversal, valor o actitud_Capacidad para trabajar en equipo.

- CT7.2_Compетенца transversal, valor o actitud_Capacidad de elaborar y comunicar ideas de forma razonada y clara.
- CT7.3_Compетенца transversal, valor o actitud_Capacidad para hacer un uso ético y crítico de los sistemas tecnológicos y de la información que estos almacenan.
- CT7.4_Compетенца transversal, valor o actitud_Capacidad para ser autónomo en la adquisición de nuevos conocimientos sobre uso de sistemas tecnológicos.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Delgado Cabrera, J. M. (2015): Windows 10. Anaya Multimedia. ISBN: 9788441538399
- Peña, R., Yescas, L., Amaya, P., y Sánchez, J. (2019): OFFICE 2019 vs 365. Guía completa paso a paso. PUBLICACIONES ALTARIA, S.L.. ISBN: 978-84-94739881-0-3
- Barberá Luque, M. (2021): Competencias digitales avanzadas. IFCT46. IC EDITORIAL. ISBN: 9788411031394

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Web de la asignatura](https://comunidad.uemc.es/ecampus/)(<https://comunidad.uemc.es/ecampus/>)

Espacio Moodle donde se colgarán los materiales docentes, los ejercicios/trabajos/prácticas, etc.

[Sitio web de ayuda de Microsoft](https://support.microsoft.com/es-es)(<https://support.microsoft.com/es-es>)

Sitio web de ayuda del fabricante del Sistema Operativo Windows y de las Herramientas Ofimáticas.

Consideraciones que se deben tener en cuenta: La disponibilidad de este enlace depende del fabricante, en este caso Microsoft. Es posible que algunos aspectos de la funcionalidad no sean exactamente iguales o no se encuentren en el mismo lugar que los que te puedes encontrar en tus versiones de las aplicaciones. Hay que contar con estas pequeñas variaciones debido a los cambios de versión. Todas las aplicaciones Office tienen una ayuda incorporada que te puede ser útil para localizar algo en estos casos. Los videos formativos, en su mayoría, están grabados sobre las versiones en inglés de las aplicaciones, aunque el audio explicativo es en castellano.

[CYL Digital](http://www.cyldigital.es)(<http://www.cyldigital.es>)

Iniciativa de formación en competencias digitales de la JCyL, en la que se puede acceder a recursos formativos asociados a competencias digitales.

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

Este método será utilizado para explicar al alumno las opciones de cada uno de los programas software y utilidades de Internet que este debe conocer. Mientras se efectúa la explicación se utilizará el ordenador y el proyector de forma que el alumno vaya viendo in situ cómo responde el software al seleccionar dichas opciones y para qué sirven estas.

MÉTODO HEURÍSTICO:

El método heurístico se utilizará principalmente en las actividades prácticas, para las cuales los alumnos aplicarán los conocimientos adquiridos generando experiencias cuasi reales que tendrán que poner en práctica, atendiendo a las indicaciones o cuestiones previamente planteadas por el docente.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

· Semanas 1 y 2:

Tema 1. Búsqueda y gestión de la información

- Semanas 3 y 4:
 Tema 2. Comunicación y colaboración en entornos digitales
 Prueba de evaluación de los Temas 1 y 2
- Semanas 5 a 13:
 Tema 3: Creación de contenidos digitales
 Prueba de evaluación del Tema 3
- Semana 14:
 Tema 4. Seguridad
- Semana 15:
 Tema 5. Resolución de problemas
- Semanas de exámenes de convocatoria ordinaria: Pruebas de evaluación de los temas 4 y 5.

Al finalizar las 15 semanas de clases, el alumno será capaz de:

- Saber buscar y gestionar información y datos en Internet de forma eficaz, desarrollar una actitud crítica y evaluar dicha información, analizando si es fiable o de calidad.
- Manejar diferentes herramientas para comunicarnos y compartir información, sabiendo elegir el medio más idóneo en cada caso y respetando las normas de comportamiento en función de la herramienta elegida.
- Saber crear contenidos digitales en diferentes formatos y también reelaborar nuevos contenidos a partir de otros ya existentes conociendo los derechos de autor y las licencias de uso en Internet.
- Ser conscientes de la importancia de la seguridad en Internet y de proteger nuestros dispositivos, nuestros datos personales y cuidar nuestra identidad digital.
- Estar al día con la tecnología, fomentar la capacidad de ser creativos y resolutivos cuando se nos presenta un problema en el uso de la tecnología y encontrar alternativas para lograr nuestro objetivo, aplicando soluciones innovadoras a problemas comunes.

Las tutorías académicas grupales están fijadas en la semana de seminarios tutoriales previa a la convocatoria ordinaria (2 horas) y extraordinaria (2 horas). Desde la Escuela/Facultad se notificará tanto al profesorado como al alumnado el procedimiento a seguir para el desarrollo de las tutorías como viene siendo habitual.

- Esta(s) actividad(es) es(son) susceptible(s) de utilizar herramientas de inteligencia artificial de manera ética y responsable, lo que supone que su uso está destinado para conseguir más información, contrastar y ayudar de manera efectiva a fomentar la creatividad y enriquecer el aprendizaje activo. Así se entiende que la aplicación inapropiada como el traslado de la reproducción de las herramientas sin aportación y trabajo propio, representa un comportamiento inadecuado, que no cumple con los objetivos de la(s) actividad(es) y así se verá reflejado en su calificación.
- El profesor podrá incorporar medidas de carácter aleatorio o fijo (sustentación oral del resultado, incluir variaciones en los enunciados, aplicaciones de los resultados a otros contextos, etc.), antes, durante o al finalizar cada actividad formativa, con el propósito de confirmar el uso apropiado de la herramienta de inteligencia artificial.

Esta planificación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. El profesor informará convenientemente a los alumnos de dichas modificaciones.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Prueba de evaluación de Temas 1 y 2				X												X	X	X
Prueba de evaluación de Tema 3													X			X	X	X
Entrega proyecto														X		X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

Además de las pruebas de evaluación descritas en la tabla de PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES, también se llevará a cabo la prueba de evaluación de los Temas 4 y 5 (el fijado en el calendario de pruebas de evaluación de convocatoria ordinaria).

Las distintas pruebas de evaluación que efectúa el alumno permiten evaluar las 21 competencias digitales DIGCOMP descritas en los contenidos de la asignatura y en los distintos niveles también especificados (B básico o M medio según el caso).

Para aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria han de superarse cada una de las partes/pruebas de los sistemas de evaluación con una nota **igual o superior a 5 puntos**. Si se cumple este requisito, la nota final del alumno se calculará multiplicando la nota de cada parte/prueba por su ponderación y sumándose estos resultados. Si no se cumple, la calificación final será de la parte/prueba de evaluación con menor calificación. A efectos de cálculo de la calificación final, las **pruebas no realizadas o las prácticas no entregadas o entregadas fuera de plazo** contabilizarán con una calificación de 0.

Para la convocatoria ordinaria, el alumno que durante el curso no supere una o varias de las pruebas de contenido deberá examinarse de la/s misma/s al final del semestre en la fecha fijada en la convocatoria oficial (junto con la prueba de evaluación de los Temas 4 y 5). El alumno no se podrá presentar en esta convocatoria a las pruebas ya superadas y, si lo hace, no se valorará.

La no superación de la práctica supondrá la obligación de recuperarla con las modificaciones que el profesor considere oportunas en la **convocatoria extraordinaria**. La fecha límite de entrega será comunicada a través de Moodle con suficiente antelación por el profesor.

Tipos de pruebas y asignación de pesos.

- Prueba de evaluación Temas 1 y 2 (20%): Semana 4 (10% Ejecución de prácticas - 10% Pruebas Escritas)
- Prueba de evaluación Tema 3 (35%): Semana 13 (35% Ejecución de prácticas)
- Prueba de evaluación Temas 4 y 5 (15%): Semana de evaluaciones ordinarias (5% Ejecución de prácticas - 10% Pruebas Escritas)
- Practica: Elaboración de un proyecto digital (30%): Semana 14 (30% Ejecución de prácticas)

Esta planificación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. El profesor informará convenientemente a los alumnos de dichas modificaciones.

El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

Los sistemas de evaluación descritos en esta guía docente son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Para aprobar la asignatura en la convocatoria extraordinaria han de superarse cada una de las partes/pruebas de los sistemas de evaluación con una nota igual o superior a 5 puntos. Si se cumple este requisito, la nota final del alumno se calculará multiplicando la nota de cada parte/prueba por su ponderación y sumándose estos resultados. Si no se cumple, la calificación final será de la parte/prueba de evaluación con menor calificación. A efectos de cálculo de la calificación final, las pruebas no realizadas o las prácticas no entregadas o entregadas fuera de plazo contabilizarán con una calificación de 0.

Para la convocatoria extraordinaria, el alumno que en convocatoria ordinaria no supere una o varias de las pruebas de contenido deberá examinarse en la fecha fijada en la convocatoria oficial. El alumno no se podrá presentar en esta convocatoria a las pruebas ya superadas y, si lo hace, no se valorará.

Como se ha indicado, la no superación de alguna de las prácticas en evaluación continua supondrá la obligación de recuperarla con las modificaciones que el profesor considere oportunas en la convocatoria extraordinaria. La fecha límite de entrega será comunicada a través de Moodle con suficiente antelación por el profesor.

El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

Los sistemas de evaluación descritos en esta guía docente son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Ejecución de prácticas	80%
Pruebas escritas	20%