

INFORMACIÓN DE CADA MATERIA O ASIGNATURA			
MATERIA 6	TECNICAS ACUICOLAS		
COMPETENCIAS QUE SE ADQUIEREN: (indicar código)			
Com. Básicas	Com. Generales	Com. Específicas	Com. Transversales
CB6, CB7, C8, CB9, CB10	CG1, CG2, CG3, CG4, CG5	CE6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7, CT8

REQUISITOS PREVIOS:
No existen requisitos previos
BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS:
<ul style="list-style-type: none"> - Biología de las principales especies utilizadas en acuicultura. - Técnicas de Cultivo en Acuicultura. - Técnicas de Muestreo en instalaciones en tierra y en mar abierto. - Observación y reconocimiento de distintas especies de la cadena trófica en acuicultura: fitoplanctón, zooplancton y larvas de peces marinos. - Técnicas de tratamiento y recirculación de aguas en instalaciones de acuicultura. - Gestión de instalaciones acuícolas para I+D y bienestar animal.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE:
Dotar al alumno/a de las competencias, habilidades, conocimientos y herramientas, que le permitan comprender y estudiar los fundamentos de la biología de las especies cultivadas en acuicultura, la metodología del cultivo de las distintas especies y los conceptos básicos del bienestar animal aplicado a la acuicultura y la gestión para I+D.
OBSERVACIONES:
Algunas actividades podrán realizarse en otros idiomas, preferentemente en inglés.

ACTIVIDADES FORMATIVAS CON SUS CRÉDITOS ECTS:			
Actividad	Créditos ECTS	Nº de horas	Presencialidad (%)
CLASES PRESENCIALES DE TEORÍA	0,96	24	100
CLASES PRESENCIALES DE PRÁCTICAS (Clases prácticas de problemas y/o casos; Prácticas de campo)	0,48	12	100
OTRAS ACTIVIDADES PRESENCIALES (Realización y exposición de trabajos; Tutorías)	0,26	6,5	100
EVALUACIÓN	0,1	2,5	100
TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO	3,2	80	0
METODOLOGÍAS DOCENTES:			
1, 2, 4, 6, 9, 11			
SISTEMAS DE EVALUACIÓN DE ADQUISIÓN DE COMPETENCIAS:			
Sistema	Ponderación Mínima	Ponderación Máxima	
Asistencia y participación en clases	5%	10%	
Asistencia y realización de clases prácticas en el laboratorio o en la Planta de Cultivos Marinos	15%	20%	
Resolución de casos prácticos	20%	30%	
Prueba de contenidos	20%	40%	