

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

1º - Creatividad y
Metodología del Proyecto

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	1º - Creatividad y Metodología del Proyecto
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	1º - Creatividad y Metodología del Proyecto
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	PRIMERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	2
Prelación o requisitos previos	
Calendario	Lunes
Horario de impartición	9:00 a 11:00 h.
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Paula Cabrera Benjumea
Correo electrónico	paulacb@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Asignatura que tiene como objetivo aportar los conocimientos necesarios para poder afrontar un proyecto de diseño complejo. Se trata de dar a conocer diferentes conceptos y estrategias de trabajo e investigación para que el alumno/a sea capaz de materializar las ideas. A través de la exploración de múltiples soluciones, el juego o el estudio de diferentes variables se fomentará la creatividad y será el punto de partida de los ejercicios propuestos.

La finalidad será que el alumnado adquiera las bases metodológicas suficientes para ser capaz de manejar métodos y estrategias de trabajo en proyectos de asignaturas posteriores.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Asignatura con carácter anual que forma parte de la materia Fundamentos del Diseño junto con Lenguaje Visual y Antropometría y Ergonomía. Se imparte en el primer curso inscribiéndose dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB). El número de créditos asignados a esta asignaturas son 4 de los 240 créditos que se obtienen en total con los cuatro cursos que comprende el Título Superior de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

La creatividad. Introducción. Etimología de la creatividad, definiciones. Demanda social de la creatividad. El proceso creativo. Natura versus cultura. Técnicas de estimulación creativa. Copias y coincidencias. Los principios básicos de la ideación. Metodología proyectual según diferentes autores. El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo.

3.2 Programa

Introducción general.

Presentación del profesor y la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Noticias, actualidades.

Tema 1. Creatividad.

1.1. La creatividad. Introducción. Enfoques y métodos ¿Qué es la creatividad? ¿El cerebro? ¿Creativo? El hombre como ser simbólico.

1.2. Etimología de la creatividad. Definiciones. Modelos explicativos de creatividad. Creatividad y diseño.

1.3. Demanda social de la creatividad. El rol y los perfiles del diseñador. Evolución del concepto de creatividad. Breve recorrido histórico.

Tema 2. Metodología y herramientas.

2.1. El proceso creativo. La creatividad es social. Natura versus cultura. El diseño como proceso proyectual. La creatividad como juego.

2.2. Técnicas de estimulación creativa. El proceso de diseño. Introducción a las estrategias. Design thinking. Orígenes del Design Thinking.

2.3. Copias y coincidencias. Diseño y propiedad. Definiciones. Apropiación. Premio Plagiarius. Ejemplos. Reflexiones.

Tema 3. El proyecto y la conceptualización.

3.1. Metodología proyectual según diferentes autores.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
- CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
- CG21 - Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias Específicas

- CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
- CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos
- CE05 - Establecer estructuras organizativas de la información
- CE07 - Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
- CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	20	20,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	34	34,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	0	0,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	10	10,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	4	4,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	4	4,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		72	72%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	14	14,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	14	14,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	0	0,00%
	Total horas de trabajo autónomo	28	28%
	Total volumen de trabajo	100	4 ETCS

5.2 Recursos

Aulas con ordenador y cañón.
Aulas informáticas con acceso a internet.
Biblioteca: libros y revistas especializadas para su consulta.
Material gráfico para bocetos: cuaderno de bocetos, lápices, revistas, cartulinas, etc.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

Bordes, J

Brosterman, Norman

Fontán del Junco, M. y Kinchin, J. (2019). El juego de arte. Pedagogías, arte y diseño. Madrid: Fundación Juan March.

Brereton, R. (2009). Los cuadernos. Bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos. Barcelona: Art Blume, S.L.

Bruno Munari (2022), catálogo de la exposición (Madrid, 2020). Fundación Juan March, Madrid.

McCandless, D. (2010). La información es bella. Editorial RBA Integral.

Experimenta 77 (2018). Design Thinking. Una manera de trabajar. Madrid: Editorial Experimenta S.L.

Gráfica revista nº18 (2020). Ideas. Valencia: Palauguea Comunicación S. L.

Gráfica revista nº4 (2017). Creatividad ¿Todos somos creativos?. Valencia: Palauguea Comunicación S. L.

Gray, D. Brown, Sunni. Macanudo, J. (2010). Gamestorming. 83 juegos para innovadores, inconformistas y generadores del cambio. Barcelona: Deusto.

Lupton, E. (2017). Intuición, acción, creación: Graphic Design Thinking. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Munari, B. (2019). ¿Cómo nacen los objetos?. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Skolos, N

Wedell, Ts. (2012). El proceso del diseño gráfico. Del problema a la solución. 20 casos de

estudio. Barcelona: Editorial Blume.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará 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, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	Examen final de carácter teórico-práctico donde el alumno/a pueda demostrar la asimilación de los contenidos teóricos impartidos en clase y su capacidad para crear soluciones con ejemplos prácticos. Es obligatorio aprobar el examen para realizar la media ponderada con el resto de las actividades evaluables. Si el alumno/a no aprueba el primer examen correspondiente al primer semestre, tendrá una nota orientativa suspensa en el mismo y será evaluado en el segundo examen de la convocatoria de junio de todo el contenido completo del curso. Si finalmente no lo superase o no se presentase, dispondrá pues de la convocatoria de septiembre. En el caso de que el alumnado suspenda los exámenes teóricos pero haya superado todas las actividades prácticas, se conservan las notas de los ejercicios prácticos para las siguientes convocatorias y sólo estará obligado a presentarse a la prueba teórica.	20 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	Actividades prácticas: evaluación de proyectos en forma de trabajos prácticos realizados en el propio aula o en las horas establecidas no presenciales, tutorizadas por el profesor. Estos trabajos serán individuales o grupales. Se evaluará la capacidad de adaptación y la crítica constructiva en el trabajo grupal, así como el desarrollo autónomo de los ejercicios. El objetivo será desarrollar las competencias de la asignatura por parte del estudiante y la detección de las posibles dificultades en la asimilación de las mismas por parte del profesor. De esta manera, se podrán resolver dudas que surjan en clase durante el proceso de elaboración y aprendizaje, tanto a nivel individual como grupal. Las notas de las actividades se valorarán siguiendo diversos criterios de evaluación relacionados con el desarrollo gráfico y la conceptualización. A cada uno de estos criterios establecidos en la rúbrica se le asignará una cuantía, cuya suma completa sumará la nota	70%

	final. Estos apartados podrán modificarse según la naturaleza de cada actividad. Para efectuar la media ponderada del examen con las prácticas, el alumnado debe de alcanzar una nota igual o superior a 5 en cada uno de las actividades. En caso contrario, se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de las actividades se derivase un valor superior, dándose la asignatura como no superada en dicha convocatoria. De esta forma, estará obligado a presentar las actividades que le falten en la 2º convocatoria ordinaria de septiembre. Igualmente, las técnicas creativas planteadas como actividades puente son obligatorias para hacer la media. En el caso de que el alumno/a falte a clase de forma injustificada, sin participar en algunas de las técnicas creativas grupales planteadas como actividades puente, se deberá de ampliar la entrega con algún extra que especifique la profesora (según la naturaleza de la práctica), demostrando así que se ha completado la actividad correctamente fuera de casa. Las actividades individuales tienen mayor peso en la rúbrica final de las prácticas. Por este motivo, el porcentaje de estas será superior a las realizadas en grupo o en pareja, ya que se plantean como proyectos finales que comprometen un proceso y un desarrollo más extenso. Por otro lado, la entrega con retraso de las actividades dentro de la evaluación conlleva a una penalización en la rúbrica.	
Trabajos Individuales o en Grupos		%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Prácticas de aula, participación y asistencia: es necesaria la presencia y participación del alumno/a en el desarrollo de las actividades prácticas, ya que se aplicarán diversas técnicas creativas en el aula. El nivel de implicación, la iniciativa y la ac	10%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE

9,0-10	SOBRESALIENTE	
--------	---------------	--

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se podrán desarrollar algunas actividades complementarias con idea de enriquecer los contenidos impartidos durante el curso académico. Se centrarán en diferentes acciones formativas:

- La visita de profesionales al centro: talleres y charlas impartidas en clase por profesionales del sector, relacionadas con las competencias de la asignatura.
- La asistencia a jornadas de diseño y talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- La visita a exposiciones que dependerán de la programación de las instituciones culturales que transcurran durante el curso.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

La participación y las prácticas llevadas a cabo en clase serán objeto de valoración cuantitativa para la calificación final de la asignatura. Es necesaria la interacción y la complicidad entre alumnos/as y la profesora para poder llevar a cabo el aprendizaje de los contenidos. El alumno/a podrá hacer un control de su progreso y evaluación a través de los resultados de las diferentes actividades propuestas:

-Examen teórico-práctico: la puntuación obtenida en las pruebas escritas, indicando los errores o aciertos cometidos en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas.

-Informe de evaluación tanto para las actividades prácticas presenciales como las no presenciales. Se irá evaluando según la naturaleza de los ejercicios con observaciones que se publicarán en la plataforma Educ@ en las entregas correspondientes, y que facilitarán el proceso de aprendizaje del alumno/a.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	Lunes	Teórica			Introducción general. Presentación del profesor y la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Noticias, actualidades.
2ª	Lunes	Teórica			Tema 1. 1. La creatividad. Introducción. Enfoques y métodos ¿Qué es la creatividad? ¿El cerebro? ¿Creativo? El hombre como ser simbólico.
3ª	Lunes		Práctica		Act. UD 1.1
4ª	Lunes (Fiesta)		Práctica		Act. UD 1.1
5ª	Lunes	Teórica			Tema 1. 2. Etimología de la creatividad. Definiciones. Modelos explicativos de creatividad. Creatividad y diseño.
6ª	Lunes	Teórica			Tema 1. 2. Etimología de la creatividad. Definiciones. Modelos explicativos de creatividad. Creatividad y diseño.
7ª	Lunes		Práctica		Act. UD 1.2
8ª	Lunes	Teórica			Tema 1. 3. Demanda social de la creatividad. El rol y los perfiles del diseñador. Evolución del concepto de creatividad. Breve recorrido histórico.
9ª	Lunes	Teórica			Tema 1. 3. Demanda social de la creatividad. El rol y los perfiles del diseñador. Evolución del concepto de creatividad. Breve recorrido histórico.
10ª	Lunes		Práctica		Act. UD 1.3
11ª	Lunes		Práctica		Act. UD 1.3
12ª	Lunes (Fiesta)		Práctica		Act. UD 1.3
13ª	Lunes		Práctica		Act. UD 1.3

14 ^a	Lunes		Práctica		Act. UD 1.3
15 ^a					Semana de exámenes
16 ^a					Semana de exámenes
17 ^a	Lunes	Teórica			Tema 2. 1. El proceso creativo. La creatividad es social. Natura versus cultura. El diseño como proceso proyectual. La creatividad como juego.
18 ^a	Lunes		Práctica		Act. UD 2.1
19 ^o	Lunes		Práctica		Act. UD 2.1
20 ^o	Lunes	Teórica			Tema 2. 2. Técnicas de estimulación creativa. El proceso de diseño. Introducción a las estrategias. <i>Design thinking</i> . Orígenes del <i>Design Thinking</i> .
21 ^o	Lunes	Teórica			Tema 2. 2. Técnicas de estimulación creativa. El proceso de diseño. Introducción a las estrategias. <i>Design thinking</i> . Orígenes del <i>Design Thinking</i> .
22 ^o	Lunes		Práctica		Act. UD 2.2
23 ^o	Lunes		Práctica		Act. UD 2.2
24 ^o	Lunes	Teórica			Tema 2. 3. Copias y coincidencias. Diseño y propiedad. Definiciones. Apropiación. Premio Plagiarius. Ejemplos. Reflexiones.
25 ^o	Lunes	Teórica			Tema 2. 3. Copias y coincidencias. Diseño y propiedad. Definiciones. Apropiación. Premio Plagiarius. Ejemplos. Reflexiones.
26 ^o	Lunes		Práctica		Act. UD 2.3
27 ^o	Lunes		Práctica		Act. UD 2.3
28 ^o	Lunes		Práctica		Act. UD 2.3

29º	Lunes		Práctica		Act. UD 2.3
30º	Lunes	Teórica			Tema 3. 1. Metodología proyectual según diferentes autores.
31º	Lunes		Práctica		Act. UD 3.1
32º	Lunes		Práctica		Act. UD 3.1
33º	Lunes		Práctica		Act. UD 3.1
34º	Lunes		Práctica		Act. UD 3.1
35º					Semana de exámenes
36º					Semana de exámenes