

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Código: 200923

Créditos: 12

Carácter: FORMACIÓN OPTATIVA

Materia: CONTEXTO Y DESARROLLO EN ÁMBITOS ESPECÍFICOS

Curso: CUARTO

Semestre: PRIMERO

Equipo docente: Isaac Piñeiro / Diego Ramos

Horas de dedicación: 300h

Horas lectivas: 105h

Horas autónomas: 195h

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA

Esta materia está formada por cinco asignaturas optativas de carácter práctico. Donde trabajarán procesos y conocimientos como la manipulación del espacio en su vertiente funcional y lúdico; la innovación en el diseño y la evolución en el uso de los objetos; la generación de mensajes desde la complejidad y transversalidad de los medios de comunicación visual contemporáneos; la producción de imágenes desde la extraterritorialidad de la narrativa visual; la creación desde la contemporaneidad de las técnicas tradicionales; la elaboración de discurso desde la riqueza material y la complejidad espacial; y la configuración de imágenes físicas-formales y virtuales. En cualquiera de ellas el estudiante ampliará su conocimiento sobre las herramientas que las caracterizan y desarrollará y profundizará en la configuración de un trabajo personal y riguroso que le permita actuar en el contexto social y profesional.

Asignaturas de la materia:

NARRACIÓN VISUAL

COMUNICACIÓN VISUAL

DISEÑO DE OBJETO Y ESPACIO

ARTS complicada

PRÁCTICAS DEL ARTE

DISEÑO DE OBJETO Y ESPACIO.

Asignatura de carácter obligatorio que forma parte de la materia "Lenguajes y Creación en Ámbitos Específicos" del 1er semestre de 4º curso. Es un ATLL práctico que da la especialidad de la Mención de Objeto y Espacio.

Tomando como punto de partida el objeto y el espacio y el desarrollo de proyectos de carácter teórico-práctico, el objetivo de la asignatura es adentrarse al alumno en la investigación a través del diseño y las metodologías propias de la disciplina y la profesión.

Al hogar de las sesiones, y siempre alrededor de un proyecto en curso, se irá redefiniendo la figura del nuevo diseñador, la importancia de la cultura del diseño como generadora de conocimiento imprescindible para la creación, en valor de la técnica, la estética y el material, así como también se estudiarán las nuevas miradas desmaterializadas del diseño (diseño de experiencias, servicios, social) que tiene como objetivo poner en crisis principios culturales y éticos aparentemente establecidos.

La intención final es conseguir generar un mapa de las diferentes herramientas y posicionamientos desde los que el diseñador contemporáneo afronta su disciplina al tiempo que se le forma teórica y técnicamente en el aprendizaje de su profesión.

OBJETIVOS

Conceptuales:

- Redefinir y dimensionar la figura del nuevo diseñador transdisciplinar. - Entender la cultura de diseño como generadora de conocimiento e imprescindible para la creación. - Promover la figura del diseñador como el encargado de generar nuevas experiencias: la desmaterialización del diseño. - Motivar la investigación de referentes, social y de uso como herramienta básica en el proceso de creación. - Utilizar el contexto local y global como un territorio de referencias permanentes y como punto de partida de los procesos de análisis y creación. - Desarrollar y reconsiderar los aspectos teóricos y comunicativos de los lenguajes escrito, visual, objetual y espacial. - Poner en crisis permanente principios culturales, morales y éticos establecidos. - Posicionamiento ético del diseñador.

Temáticos:

- Abordar dilemas teóricos que permiten establecer hipótesis, definir un marco teórico de inicio y formalizar una propuesta. - La investigación y la creación de nuevos caminos de realización. Nuevas metodologías de investigación y creación. - Tomar conciencia crítica del presente cultural en que el alumno experimenta su entorno y contexto.

Expresivos:

- Aplicar las técnicas, los procedimientos y los instrumentos propios del diseño, las artes visuales y la comunicación en función de las necesidades de cada proyecto.
- Desarrollar los aspectos comunicativos y estéticos: lenguajes visual, objetual y espacial.
- Crear y realizar las propuestas encontrando los lenguajes adecuados para expresar.
- Cuidar la escritura y el desarrollo crítico como medio expresivo.
- Experimentar, como método de investigación y conocimiento de nuevos lenguajes.
- Representar ideas formales de volúmenes, imágenes y espacios, mediante los diferentes sistemas de representación bi y tridimensionales, o abriendo nuevas formas personales de expresión.
- Uso de las nuevas tecnologías de la comunicación como campo base para generar discursos globales.

Procesuales:

- Reconocer los pasos de un proceso de creación (planteamiento, documentación, ideas, referencias, propuesta, y realización ...)
- Utilización de las herramientas provenientes del Design Thinking y la creatividad abierta.
- Utilizar recursos personales, racionales, emocionales, intuitivos, creativos y técnicos para la resolución de una obra.
- Tomar decisiones autónomas para controlar de manera personal el proceso de desarrollo de una obra.
- Disfrutar en la deriva del proceso de creación y la incertidumbre aprendiendo a controlar la, acotar y sacar conclusiones.
- Generar dinámicas de trabajo en grupo e individual para favorecer el apoyo y la autonomía individual y grupal del alumno.

Técnicos:

- Utilizar las técnicas y tecnologías propias del lenguaje del objeto y el espacio.
- Consolidar la destreza propia del uso de los materiales, las herramientas digitales, las técnicas de representación y el conocimiento básico sobre procesos productivos de pequeña y gran escala.
- Aplicar técnicas y recursos necesarios para la representación de objetos y espacios a escala, maquetas, y prototipos que requiera el desarrollo de cada proyecto.

Contextuales y referenciales:

- Reconocer y diferenciar los lenguajes formales del entorno y foráneas, a escala local y global, tanto del presente como del pasado.
- Avanzar en las propuestas las preexistencias de la realidad presente. - Tomar conciencia del lenguaje propio.
- Establecer, investigar y confeccionar una base de referentes y generar cultura de diseño.

COMPETENCIAS

E12. Comunicar ideas, procesos y resultados de las fases del trabajo empleando las técnicas de formalización y recursos expresivos (gráficos, audiovisuales y performativos) en función de la propuesta y del interlocutor. E15. Planificar y controlar las fases de un proyecto en el campo de las artes y / o los diseños tomando decisiones en función de agentes externos, condicionantes del contexto y las propias limitaciones.

E16. Hacer propuestas específicas en el campo de las artes y de los diseños, así como saber formalizarlas, aplicando estrategias, métodos, instrumentos y lenguajes adecuados a cada situación y contexto.

E17. Identificar y valorar la incidencia de los resultados del trabajo personal en el contexto social, cultural y profesional.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

T02. Tratar la información de forma responsable, comprometida y honesta. T03. Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.

T04. Ejercer el posicionamiento personal y las capacidades críticas y autocríticas en procesos de transformación del contexto.

T05. Comunicar y expresarse eficazmente, teniendo en cuenta el destinatario y el medio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1 (E12.12). Demostrar el dominio de varios registros en el trabajo de la representación, así como habilidad para seleccionar el registro más adecuado al contexto en el que se establece una comunicación.

RA2 (E12.13). Identificar y comunicar el desarrollo de un proyecto a partir de la distinción y articulación de sus partes básicas.

RA3 (E15.20). Utilizar herramientas para detectar y valorar la relación entre las necesidades del proyecto y los recursos propios.

RA4 (E15.21). Reconocer propositivamente la noción de fracaso en relación a los procesos de trabajo.

RA5 (E16.12). Crear y trabajar la ficción como material constructivo que produce efectos en la realidad y, a su vez, trabajar la realidad como materia prima de la ficción.

RA6 (E17.12). Reconocer la aplicación profesional de sus conocimientos y competencias.

RA7 (E17.13). Demostrar la capacidad de testear su trabajo personal en el contexto social y cultural con el objetivo de extraer conclusiones adecuadas para el desarrollo futuro del cuerpo de trabajo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSALES

T02.1. Reconocer el uso, límites y diferentes aplicaciones de datos y documentos.

T03.1. Organizar y gestionar de forma autónoma los tiempos en los procesos de aprendizaje y en su itinerario formativo en el grado.

T03.2. Gestionar de forma eficiente los recursos que están implicados en los procesos de aprendizaje, tanto los que le han sido facilitados como los que de forma autónoma adquiere.

T04.1. Revisar su proceso de trabajo a partir de criterios tanto pedagógicos como de originalidad.

T05.1. Organizar las ideas y transmitir las con eficiencia y creatividad. T05.2. Elegir el medio adecuado a cada situación comunicativa.

CONTENIDOS

Este taller se estructura a partir de la realización de 3 proyectos (de 6 semanas cada uno) que tienen como objetivo trabajar diferentes áreas que conforman la metodología proyectual y los lenguajes del diseñador desde el inicio de un proyecto hasta su fin.

Si bien estas grandes áreas o fases de proyecto son comunes en todos los procesos, en función de cada proyecto y su enfoque se dará más importancia a unos itinerarios y contenidos.

Briefing, investigación e hipótesis

Análisis del briefing. Aplicación de herramientas para la planificación y cronogramas de trabajo. Análisis y valoración: valoración de antecedentes. Investigación holística. Investigación a través del diseño. Lectura crítica de indicios. Técnicas de investigación cualitativa y cuantitativa. Observación como metodología de investigación. Análisis de referentes, trabajo de campo y estudio de contexto. Análisis de uso y autopsia del objeto. La especulación como generadora de hipótesis. Herramientas para la difusión y comunicación de la investigación.

Resultados de aprendizaje: RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2

Concepto, idea y propuesta

Métodos de generación de ideas. Recolección de datos. Aplicación de herramientas para la ideación (bocetos, mapas conceptuales). Análisis de datos (cuadros comparativos). Valoración de ideas de mejora (diagramas de flujos, árbol de funciones). Aplicación de herramientas creativas (técnicas creativas, brainstorming, bodystorming). Representación de ideas: dibujo 2D, 3D. Presentación y comunicación de ideas y anteproyectos.

Resultados de aprendizaje (RA): RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Desarrollo y construcción

Materiales y procesos industriales y artesanales. Visualización y comprobación (modelado físico y virtual, maquetas, Mockup, prototipos). Estudios de usabilidad.

Resultados de aprendizaje (RA): RA.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2., T04.1

Dirección de arte, comunicación y difusión

Aplicación de herramientas para la comunicación de la propuesta. Comunicación del objeto hacia el cliente y hacia el usuario final. Modelos de presentación. Técnicas de presentación de proyectos. Presentación oral. Dirección de arte en función de la propuesta.

Resultados de aprendizaje (RA): RA.1, 2, 3, 4, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

METODOLOGÍA

Al ser una asignatura de taller con una eminente carga práctica, el peso metodológico recae en el desarrollo de tres proyectos a través de los que se irán introduciendo toda una serie de temas de debate y herramientas metodológicas de investigación y creativas que acompañarán al alumno en el desarrollo de sus propuestas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 300h

Horas actividades dirigidas: 15h (5%)

Horas actividades supervisadas: 75h (25%)

Horas aprendizaje autónomo: 195h (65%)

Horas actividades de evaluación: 15h (5%)

Actividad dirigida:

Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio y / o visitas y / o presentaciones de expertos.

Metodología de aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva y / o exposición de contenidos prácticos y debate.

Descripción: Una vez entregado, analizado, discutido y puesto en contexto el briefing por parte del equipo docente, el alumno deberá desarrollar los proyectos y generar los cronogramas mediante los cuales los profesores llevarán a cabo el seguimiento del proceso de trabajo. Durante el desarrollo de los proyectos se destinará la primera hora de cada clase en breves cápsulas teóricas que amplíen la información y aporten nuevos referentes al debate del tema trabajado.

Al mismo tiempo y en función del proyecto trabajado, se llevarán invitados que amplíen y den sus puntos de vista en conferencias y clases magistrales.

Resultados de aprendizaje: RA3, RA4, RA6, T02.1, T03.2

Actividad supervisada:

Seguimiento supervisado por el profesor. Discusión y puesta en común de contenidos. Realización de ejercicios en el aula o taller.

Metodología de aprendizaje: Asesoramiento sobre los procesos de formalización del trabajo propio del alumno. Seguimiento y tutorización de los procesos metodológicos y los resultados parciales del trabajo propio del alumno. Presentación pública y discusión crítica colectiva.

Descripción: Las horas de trabajo en el aula se realizará el seguimiento del desarrollo del trabajo y se guiará al alumno mediante tutorías para acompañarlo y orientarlo en el cumplimiento de los requisitos exigidos para el desarrollo del proyecto. Durante estas horas supervisadas se plantea dinámicas de trabajo grupal para proponer preguntas, planteamientos de proyecto, generación de ideas, análisis de referentes, etc.

Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, T02.1, T04.1, T05.1

Actividad autónoma:

Búsqueda de documentación: fuentes primarias, bibliografía, casos de estudio y referentes. Lectura de textos. Trabajo práctico autónomo.

Metodología de aprendizaje: Tratamiento de la información, y / o lectura comprensiva de textos, y / o lectura comprensiva de elementos formales y matéricos.

Descripción: Esta asignatura requiere de una carga muy importante de horas autónomas que preparen al alumno para la consecución del Trabajo Final de Grado. Es por ello que el alumno deberá desarrollar gran parte del trabajo teórico y práctico propuesto fuera del aula demostrando así su capacidad de autonomía y el compromiso hacia su trabajo. Este trabajo autónomo se evaluará en el aula durante las actividades supervisadas y será el requisito imprescindible para poder sacar adelante los proyectos y la asignatura.

Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Actividad de evaluación

Presentaciones de los ejercicios de los resultados parciales y / o finales.

Metodología de aprendizaje: Comentario y revisión, individual o en grupo, de ejercicios y resultados parciales o finales.

Descripción: Entrevistas individuales y reflexiones en grupo del resultado general de la asignatura en la última fase de cada trabajo y al final de la asignatura.

Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA4, RA6, T03.1, T05.1, T05.2

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Esta asignatura trabaja con evaluación continua y, por tanto, no cuenta con la posibilidad de una recuperación a final de curso. Todos los trabajos que no sean entregados durante el proceso, en las fechas indicadas, no podrán ser evaluados. La asignatura es presencial, se tomará nota de la asistencia. En caso de que el estudiante tenga algún tipo de complicación personal, laboral o académica que le impida que seguir el transcurso de la asignatura deberá comunicarlo a los profesores, al tutor, o, en última instancia, al Coordinador del Grado, para poder encontrar una solución a tiempo. En ningún caso se aceptarán justificaciones o peticiones de flexibilidad a final de curso.

Los criterios de evaluación en cada uno de los 3 proyectos tienen como objetivo evaluar el compromiso, la calidad y la autonomía de cada alumno y los indicadores utilizados serán los siguientes: 1.- Coherencia con los objetivos planteados al inicio, tanto generales como específicos y el cumplimiento de ellos en la propuesta final. 2.- Rigor en la planificación de tiempo y coherencia en el seguimiento de la planificación. Autonomía. 3.- Coherencia interna del proyecto en las relaciones concepto - proceso. 4.- Claridad en la exposición de todo el trabajo. 5.- Claridad, calidad y coherencia en la comunicación y presentación del proyecto.

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN EN LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. (40%)

Evaluación continua de la exposición y / o realización de ejercicios y trabajos. (50%)

Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y / o otras actividades colectivas. (10%)

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARCIALES

Trabajo 1: La editora

El primer proyecto propone un encargo cerrado y muy acotado al que el estudiante debe responder teniendo en cuenta las necesidades de un cliente concreto al que tendrá que analizar, entender y contextualizar para desarrollar la propuesta de diseño de un objeto.

Investigación y análisis de la editora. 20%

Lanzamiento de ideas. 30%

Formalización de la propuesta. 30%

Comunicación del proyecto. 20%

Resultados de aprendizaje: A.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Formalización del trabajo: panel A2, presentación digital del proyecto (PDF), Modelo / Maqueta / prototipo (se decidirá según la tipología del objeto). Comunicación Oral (utilizarán todos los recursos necesarios para la óptima comunicación del proyecto)

Trabajo 2: La especulación

El segundo trabajo propone una especulación sobre un futuro posible mediante el uso de la metodología del Diseño Ficción.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Investigación y análisis del tema. 30%

Lanzamiento de ideas. 20%

Formalización de la propuesta. 20%

Comunicación del proyecto. 30%

Resultados de aprendizaje: A.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Formalización del trabajo: Dípticos / Dossier con el marco teórico de la propuesta, presentación digital del proyecto (PDF), Modelo / Maqueta / prototipo (se decidirá según la tipología del objeto). Comunicación Oral (utilizarán todos los recursos necesarios para la óptima comunicación del proyecto)

Trabajo 3: Fixpert

El último trabajo propone la observación del usuario para solucionar de manera ingeniosa y eficaz el problema real de una persona real.

Investigación y análisis del usuario. 15%

Lanzamiento de ideas. 25%

Formalización de la propuesta. 30%

Comunicación del proyecto. 30%

Resultados de aprendizaje: A.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Formalización del trabajo: Prototipo de uso. Comunicación Oral y Presentación: Vídeo

RECUPERACIÓN

1. La nota mínima media de curso tiene que estar entre 4 y 4,99.
2. El alumno/a tiene que haber estado previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura.
3. La asistencia tiene que haber estado igual o superior al 70% de las horas lectivas presenciales.

BIBLIOGRAFÍA

ANTONELLI, Paola. Talk to me. Design and the Communication between people and objects. New York: MoMA, catàleg exposició 2011.

BRAUNGART, M y MCDONOUGH, W. Cradle to cradle (de la cuna a la cuna) ed. Mc Graw Hill 2003

BROWN, Tim. Change by design. Harper Collins, 2009

CALVERA, Anna. (Cor.); Arte¿? Diseño, Gustavo Gili, Barcelona, 2003.

CHARNY, Daniel. The Power of making. V&A Publishing, 2011

COSTALL, Alan. Doing Things with Things. The design and use of everyday objects. Ashgate. Hampshire, 2006

DONALD, Norman. El diseño de los objetos del futuro (la interacción entre el hombre y la máquina). Ed. Paidós, 2010

DONALD, Norman. El diseño emocional. Ed. Paidós, 2005

DUNNE, Anthony. Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical. Design. Cambridge: MIT Press, 2006

DUNNE, Anthony & RABY, Fiona. Speculative Everything, Design, fiction and social dreaming. Cambridge: The MIT Press, 2013.

PETIOT Frabien, BRAUNSTEIN-KRIEGEL Chloé. Crafts: Today's Anthology for Tomorrow's Crafts. Editions Norma, 2010

JOHNSON, Steven. Futuro perfecto. Sobre el progreso en la era de las redes. Madrid: Turner Noema, 2013.

JOHNSTON, Lucy; Digital Handmade. Craftsmanship and the New Industrial Revolution. London: Thames & Hudson, 2015

JONGERIUS, Hella, SCHOUWENBERG, Louise; Beyond a Search for Ideals in Design, 2015

JULIER, Guy. La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2010

MANZINI, Ezio. Artefactos, hacia una nueva ecología del ambiente artificial. Ediciones Celeste, 1992.

MORRISON, Jasper & FUKUSAWA, Naoto. Supernormal, sensations of the ordinary. Lars Müller Publishers, 2007

PAPANÉK, Víctor. Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social. Barcelona: Pol·len Edicions, 2014 (1977)

PRESS, Mike & COOPER, Rachel. El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Colección GG Diseño, 2009
RAWSTHORN, Alice. Design as an Attitude. London: JRP Ringier, May 2018
RAWSTHORN, Alice. Hello World, where design meets life. London: Hamish Hamilton, 2013.
SUDJIC Dejan. El lenguaje de las cosas. Turner Noema. Madrid, 2009
SUDJIC Dejan. B de Bauhaus. Turner. Madrid, 2014
THACKARA, John. In the Bubble. Design in a complex world. Massachussets: MIT Press, 2005
TROIKA; Digital by Design, Thames & Hudson, Londres, 2010

Se facilitarán otras referencias bibliográficas en el curso de la asignatura.

PROGRAMACIÓ

La asignatura se desarrolla semanalmente durante 18 semanas, es decir, sesión por semana siguiendo la siguiente distribución:

Sesión 1 - 21/09

Presentación asignatura y proyectos. Presentación y Comienzo Proyecto 1: Editora (ED) Creación de grupos + briefing + editora

Sesión 2 - 28/09

- Planificación del trabajo y cronograma.
- Análisis, la investigación y valoración de la tipología de objeto, el cliente y del concepto en el que el proyecto se inscriba: Historia de la empresa · Valores de empresa · Competencia · Clientes · Productos de la empresa · Imagen de marca · Posicionamiento del producto objeto · Cualidades diferenciales del producto · Motivaciones del proyecto · Materiales · Estética
- Planteamiento del briefing
- Definición de la idea

Sesión 3 - 5/10

- Mindmap de la idea
- Moodboard de la propuesta
- Lanzamiento de ideas, representación de las ideas mediante bocetos, maquetas, modelado 3D.
- Valoración de las ideas y selección de la más favorable.
- Cápsula: herramientas de presentación

Sesión 4 - 12/10

-

Sesión 5 - 19/10

De la propuesta al objeto

- Aplicación de herramientas para la formalización de las soluciones propuestas, su visualización, comprobación, valoración, representación y viabilidad.

Formalización de las Ideas Estudio formal de la propuesta Visualización de la propuesta Realización de las maquetas conceptuales

Definición de la presentación de la propuesta

Sesión 6 - 26/10

Del objeto a la comunicación

- Aplicación de herramientas para la comunicación y presentación del proyecto

Sesión 7 - 2/11

-

Sesión 8 - 10/11

Entrega y Presentación del Proyecto 01

4H

Presentación Design Fiction
Entrega y lectura del encargo

Formación de equipos

Investigación de indicios: Filosofía, política, sociedad, tendencias, tecnología, economía, diseño, arte, cultura, cine, medio ambiente, consumo, biología ...

- Recoger el máximo número de indicios relacionados con el tema a tratar. Imprimirlos y contarles el final de la clase-

Inicio de Mind Map

2H

Proyecto: Fixperts

Sesión 9 - 16/11

4H

Presentación Mind Map en público.

Lectura de los indicios y selección de los más interesantes para cada grupo.

Inicio del marco teórico (statement) y análisis del escenario.

Process creativo.

2H

Proyecto: fixpert

Sesión 10 - 23/11

4H

Presentación primeras propuestas

Process creativo

Realización de maquetas y prototipos ágiles e informales

2H

Proyecto: fixpert

Sesión 11 - 30/11

Finalización de prototipo definitivo

Desarrollo propuesta gráfica / visual / comunicación

Creación del texto explicativo de la propuesta. Escenario.

moodboard presentación

esbozo presentación

Sesión 12 - 7/12

-

Sesión 13 - 14/12

- Presentación del proyecto 2. Especulación.

Sesión 14 - 21/12

Proyecto: fixpert

Sesión 15 - 11/01

4H

Workshop Espacio

2H

Proyecto: fixpert

Sesión 16 - 18/01

4H
Workshop Espacio

2H
Proyecto: fixpert

Sesió 17 - 25/01
Lluirament proyecto fixpert

Sesió 18 - 1/02
Cierre de la asignatura mediante entrevistas individuales