

# **Facultad de Bellas Artes**

## **Grado en Bellas Artes**

**GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :**

**Concepto y proceso creativo II**  
**(2025 - 2026)**

### 1. Datos descriptivos de la asignatura

<b>Asignatura: Concepto y proceso creativo II</b>	<b>Código: 889610939</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Centro: <b>Facultad de Bellas Artes</b></li><li>- Lugar de impartición: <b>Facultad de Bellas Artes</b></li><li>- Titulación: <b>Grado en Bellas Artes</b></li><li>- Plan de Estudios: <b>2021 (Publicado en pendiente)</b></li><li>- Rama de conocimiento: <b>Artes y Humanidades</b></li><li>- Itinerario / Intensificación:</li><li>- Departamento/s: <b>Bellas Artes</b></li><li>- Área/s de conocimiento: <b>Dibujo</b></li><li>- Curso: <b>4</b></li><li>- Carácter: <b>Optativa</b></li><li>- Duración: <b>Segundo cuatrimestre</b></li><li>- Créditos ECTS: <b>6,0</b></li><li>- Modalidad de impartición: <b>Presencial</b></li><li>- Horario: <b>Enlace al horario</b></li><li>- Dirección web de la asignatura: <a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></li><li>- Idioma: <b>Castellano</b></li></ul>	

### 2. Requisitos de matrícula y calificación

No existen requisitos para cursar la asignatura.

### 3. Profesorado que imparte la asignatura

<b>Profesor/a Coordinador/a: LAURA MARÍA MESA LIMA</b>
- Grupo:
<b>General</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nombre: <b>LAURA MARÍA</b></li><li>- Apellido: <b>MESA LIMA</b></li><li>- Departamento: <b>Bellas Artes</b></li><li>- Área de conocimiento: <b>Dibujo</b></li></ul>

<p><b>Contacto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teléfono 1: <b>922 319 757</b></li> <li>- Teléfono 2:</li> <li>- Correo electrónico: <b>lmesalim@ull.es</b></li> <li>- Correo alternativo:</li> <li>- Web: <b><a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></b></li> </ul>						
<p><b>Tutorías primer cuatrimestre:</b></p>						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Miércoles	08:00	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD96
<p>Observaciones: Se ha de solicitar cita a través de correo electrónico para garantizar la atención en el horario y día previsto y, especialmente, para evitar esperas innecesarias y aglomeraciones.</p>						
<p><b>Tutorías segundo cuatrimestre:</b></p>						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
26-01-2026	15-05-2026	Lunes	11:00	11:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD96
26-01-2026	15-05-2026	Martes	11:00	11:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD96
26-01-2026	15-05-2026	Miércoles	13:30	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD96
26-01-2026	15-05-2026	Jueves	11:00	11:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD96
26-01-2026	15-05-2026	Jueves	13:30	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD96
26-01-2026	15-05-2026	Jueves	16:00	16:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD96
26-01-2026	15-05-2026	Viernes	09:00	11:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD96
26-01-2026	15-05-2026	Viernes	13:30	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD96

16-05-2026	31-07-2026	Miércoles	08:00	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD96
------------	------------	-----------	-------	-------	----------------------------------	------

Observaciones: Se ha de solicitar cita a través de correo electrónico para garantizar la atención en el horario y día previsto y, especialmente, para evitar esperas innecesarias y aglomeraciones.

#### 4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Mención en dibujo, ilustración y animación (ME)**

Perfil profesional: **Artista visual en diversas técnicas y medios creativos.**

#### 5. Competencias

##### Mención de Dibujo, Ilustración Y Animación

**CMD3** - Analizar críticamente, interpretar y evaluar la creación y la investigación artística en los ámbitos del dibujo, la ilustración o la animación.

**CMD6** - Resolver problemas relacionados con la creación de dibujos, ilustraciones o animaciones mediante las metodologías y técnicas adecuadas.

**CMD8** - Desarrollar un criterio y un campo propio dentro de la producción artística en los ámbitos del dibujo, la ilustración y la animación.

**CMD9** - Fundamentar e inscribir proyectos de creación y producción artística en los ámbitos del dibujo, la ilustración y la animación en las coordenadas geográfico-temporales y socio-culturales del momento, en especial en las que determinan directamente a estas disciplinas.

##### Básicas

**CB2** - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

**CB3** - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

**CB4** - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

**CB5** - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

##### Específicas

**CE3** - Analizar, interpretar y evaluar de forma crítica la creación artística.

**CE6** - Resolver problemas relacionados con la creación de imágenes mediante las metodologías y técnicas adecuadas.

**CE8** - Desarrollar un criterio y un campo propio dentro del ámbito de la creación y producción artística y visual.

**CE9** - Fundamentar e inscribir proyectos de creación y producción artística en las coordenadas geográfico-temporales y socioculturales del momento.

**CE12** - Analizar y evaluar el trabajo propio de creación y producción artística y visual, detectando fortalezas, dificultades, amenazas y oportunidades y adaptándolo, de manera consecuente, al contexto artístico y cultural.

**CE13** - Plantear, planificar y organizar el trabajo de creación y producción artística y visual, tanto individualmente como en equipo.

**CE14** - Desarrollar la formación y competencia profesional en el ámbito de la creación y producción artística y visual de manera autónoma.

## 6. Contenidos de la asignatura

### Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

PROYECTO I.- LA IMAGEN RECOBRADA. ENTRE LA PALABRA ESCRITA Y EL PENSAMIENTO VISUAL. Desarrollo de los procesos creativos en un contexto personal. El espacio y el lenguaje plástico. Su intervención.

PROYECTO II.- LA IMAGEN COMO EXPERIENCIA, ENTRE SONIDOS Y TEXTOS... ENTRE LENGUAJES PROPIOS Y COMUNES. Intervención del proceso experimental, crítico, artístico. Su creación.

PROYECTO III.- LA IMAGEN COMO PROPUESTA ALTERNATIVA. Hacia nuevas experiencias plásticas. El juego de la experimentación y el proceder. La imagen y sus múltiples lecturas.

LA ASIGNATURA TIENE CONTINUIDAD EN LA CONSECUCIÓN DE PROYECTOS CON CONCEPTO Y PROCESO CREATIVO I, ASIGNATURA IMPARTIDA EN EL PRIMER CUATRIMESTRE.

### Actividades a desarrollar en otro idioma

Ocasionalmente pueden trabajarse documentos escritos, videográficos o cinematográficos en inglés.

## 7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

### Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado

Aplica el Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado (MECA - ULL)

Aula invertida - Flipped Classroom, Aprendizaje basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje basado en Problemas (PBL), Método o estudio de casos

### Descripción

La asignatura de carácter práctico, se plantea dentro de un proceso creativo en base a la propuesta de proyectos con un marcado índice conceptual dentro de un claro desarrollo de técnicas y procedimientos, reflejando la pluralidad en lo participativo de cada uno de los estudiantes en sus diferenciadas posiciones. Por lo que, la dimensión docente comienza por la presentación del proyecto pautado, siempre con un eje común -la práctica del dibujo-, en que lo reflexivo y la acción se dan cita.

La asignatura mantiene un espacio abierto donde se quiere hacer partícipe a los distintos enfoques y planteamientos,

definidos por el perfil de un proyecto. Se incide mayormente dentro de los contenidos en los diversos tratamientos, en el lenguaje y en la activación de un espacio propio donde actuar representativamente. El trabajo es explicado teóricamente mediante conceptos y análisis comparativo entre obras de diferentes artistas.

La metodología utilizada es la de seguimiento individualizado tanto en el aula como en las tutorías, entendidas estas últimas como refuerzo del conocimiento y del aprendizaje.

Ya ha quedado indicado que el trabajo propuesto se plantea en forma de proyecto – tres a lo largo del curso- con las pautas precisas para poder ser encarado por el alumnado en toda su dimensión.

La entrega se realiza en los periodos indicados y recogidos en el apartado cronograma de la asignatura.

Es importante señalar la visión conjunta de los trabajos personales de cada uno de los alumnos con el resto del aula, una visión conjunta que fructifica el conocimiento y el intercambio de un diálogo activo, un encuentro propicio al final del curso con la exposición de los trabajos.

Se mantienen los apoyos por mediación de medios visuales, así como bibliográficos.

No se permite el uso de Inteligencia Artificial (IA)

En caso de situaciones de riesgo declaradas oficialmente para la programación y realización de las actividades docentes se estará a lo previsto en el plan específico del centro.

#### Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases prácticas	60,00	0,00	60,0	[CB2], [CB5], [CE6], [CE9], [CE12], [CE13], [CB3], [CB4], [CE14], [CE3], [CE8], [CMD3], [CMD6], [CMD8], [CMD9]
Trabajo autónomo, prácticas de taller o proyectos de creación	0,00	70,00	70,0	[CB2], [CB5], [CE12], [CE13], [CB3], [CB4], [CE3], [CMD3], [CMD6], [CMD8], [CMD9]
Estudio/Preparación de clases prácticas	0,00	20,00	20,0	[CB2], [CB5], [CE6], [CE9], [CE13], [CB3], [CB4], [CE3], [CE8], [CMD3], [CMD6], [CMD8], [CMD9]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

#### 8. Bibliografía / Recursos

#### Bibliografía Básica

- Berger, J. Sobre el Dibujo. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2012
- Bernice, R. El Dibujo. Carroggio. Barcelona, 1979
- Cabezas, L. El dibujo como invención: Idear, construir, dibujar. Cátedra. Madrid, 2008
- Dondis, D. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1985
- Gómez Molina, J.J. Estrategias. Cátedra. Madrid, 1997
- Gómez Molina, J.J. Las lecciones del dibujo. Cátedra. Madrid, 1995

#### Bibliografía Complementaria

- Berger, J. El sentido de la vista. Alianza Editorial. Madrid, 2006
- Bollnow, O. Hombre y espacio. Editorial Labor. Madrid, 1969
- Dubuffet, J. Escritos sobre arte. Ediciones Gallimad. Barral. Barcelona, 1974
- Francastel, P. La figura y el lugar. Monte Ávila editores. Venezuela, Editorial Arte. 1976
- Goodman, N. Los lenguajes del arte. Seix Barral. Barcelona, 1976
- Kanizsa, G. Gramática de la visión. Editorial Paidós. Barcelona, 1983
- Kepes, G. El lenguaje de la visión. Infinito. Buenos Aires, 1976
- Marchan Fiz, S. La estética en la cultura moderna. Colección punto y línea. Gustavo Gili. Barcelona. 1982
- Marcolli, A. Teoría del campo. Xarait ediciones y Alberto Corazón. Madrid, 1978

#### Otros Recursos

Visionado de vídeos y películas relacionados con la asignatura.

## 9. Sistema de evaluación y calificación

#### Descripción

La asignatura estará sujeta solo a EVALUACIÓN CONTINUA, acogiéndose al CAPÍTULO III. EVALUACIÓN . Artículo 4. Punto 10 ( Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (en adelante, REC) Literalmente señala: "En el caso de asignaturas con contenidos eminentemente prácticos que solo pueden realizarse durante el periodo lectivo que estan tengan asignadas solo podrán evaluarse por evaluación continua, debiendo constar esta circunstancia en la guía docente".

La EVALUACIÓN CONTINUA se contempla como forma preferente de adquisición de conocimientos y desarrollo de las competencias. Con esta opción, se mantiene una información objetiva para valorar directamente los procesos de aprendizaje y su seguimiento, así como la AUTORÍA de los trabajos realizados.

Esta asignatura no cuenta con EVALUACIÓN ÚNICA.

Los estudiantes que sean evaluados mantendrán una asistencia de al menos un 80% de las clases y actividades programadas que se verificará por medio del control de firmas y mediante la entrega de todos los trabajos realizados en el aula en las fechas señaladas. Por debajo de ese nivel de asistencia, se considera que no se cumplen las condiciones mínimas para la evaluación.

Si el estudiante obtuviera una calificación en la asignatura igual o superior a 5.0 pero no cumpliera alguno de los requisitos mínimos contemplados en esta guía docente, no superará la asignatura. En este caso, la calificación a consignar en el acta será de 4.0 suspenso.

Las tutorías siempre estarán como refuerzo de la docencia, por lo que aquel alumnado que no consiga superar la asignatura, estará en régimen de tutorizaciones para poder abordar la superación de la misma.

#### LA EVALUACIÓN CONTINUA

Comprende:

- Presentación y entrega de toda la programación del curso, donde conste la realización y presentación de los trabajos prácticos exigidos en la asignatura y que aparecen en la Guía Docente.

Consta de las siguientes pruebas evaluativas:

- De los ejercicios realizados en clase de manera presencial, con una ponderación sobre la nota del 65%.
- De los ejercicios de trabajo autónomo, con una ponderación sobre la nota del 15%.
- Cada uno de los proyectos quedará reflejado en una MEMORIA FINAL que recogerá cada una de las propuestas en su parte teórica. La no entrega de la Memoria supondrá la no presentación en la asignatura, correspondiendo a un N.P. Esta quedará ubicada en pdf en el aula virtual. Aparte de la MEMORIA habrá una exposición pública de los proyectos quedando ubicada en las fechas que asigne la facultad a los exámenes en las diferentes convocatorias, no se aprobará la asignatura sin dicha presentación. La MEMORIA, la EXPOSICIÓN y ENTREGA tendrán una ponderación sobre la nota final de 20%.

#### Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
----------------	--------------	-----------	-------------

Trabajos y proyectos	[CB2], [CB5], [CE6], [CE9], [CE12], [CE13], [CB3], [CB4], [CE14], [CE3], [CE8], [CMD3], [CMD6], [CMD8], [CMD9]	<p>Cada uno de los tres proyectos propuestos se desglosa en un 30%.</p> <p>Se evalúa la calidad de conocimientos adquiridos, los conceptos, estrategias y la capacidad de relacionar la información, de acuerdo a los objetivos propuestos y a los contenidos desarrollados.</p> <p>Se valora el proceso creativo en todo su recorrido.</p> <p>La coherencia conceptual y estética.</p> <p>Las formas de proceder experimentales, los conceptos, las técnicas y los recursos, así como el lenguaje utilizado como concreción de la imagen.</p> <p>Interés plástico y aportación creativa.</p> <p>La calidad requerida en cada uno de los apartados expuestos.</p> <p>La presentación.</p>	80,00 %
Portafolios	[CB2], [CB5], [CB3], [CB4]	Memoria final, presentación y entrega de trabajos.	20,00 %

## 10. Resultados de Aprendizaje

El alumnado será capaz de:

1. Analizar, interpretar y evaluar procesos creativos en el campo del dibujo, la ilustración y la animación.
2. Aplicar las metodologías y técnicas adecuadas para resolver problemas relacionados con la creación artística en el campo del dibujo, la ilustración y la animación.
3. Desarrollar y contrastar un criterio y campo propio dentro del ámbito del dibujo, la ilustración y la animación.
4. Diseñar y fundamentar un proyecto profesional de creación y producción artística en el campo del dibujo, la ilustración y la animación e inscribirlo en las coordenadas socio-culturales más avanzadas de su tiempo.
5. Analizar y evaluar y adaptar el trabajo propio, continuado de manera autónoma su formación y desarrollando su competencia profesional en el campo del dibujo, la ilustración y la animación.
6. Plantear, organizar y planificar, individualmente o en equipo, los trabajos creativos en el campo del dibujo, la ilustración y la animación.

## 11. Cronograma / calendario de la asignatura

### Descripción

La distribución de los temas por semana es orientativo, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente.

Segundo cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	PRESENTACIÓN DEL CURSO ACDÉMICO PROYECTO 1 La imagen recobrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación teórica de la propuesta.</li> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- El juego de la imagen visual. Sus variables.</li> <li>- El espacio y el lugar en la obra.</li> <li>- El juego de la experimentación y el proceder.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 2:	PROYECTO 1 La imagen recobrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- El juego de la imagen visual. Sus variables.</li> <li>- El espacio y el lugar en la obra.</li> <li>- El juego de la experimentación y el proceder.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 3:	PROYECTO 1 La imagen recobrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- El juego de la imagen visual. Sus variables.</li> <li>- El espacio y el lugar en la obra.</li> <li>- El juego de la experimentación y el proceder.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 4:	PROYECTO 1 La imagen recobrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- El juego de la imagen visual. Sus variables.</li> <li>- El espacio y el lugar en la obra.</li> <li>- El juego de la experimentación y el proceder.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00

Semana 5:	PROYECTO 1 La imagen recobrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- El juego de la imagen visual. Sus variables.</li> <li>- El espacio y el lugar en la obra.</li> <li>- El juego de la experimentación y el proceder.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 6:	PROYECTO 2 La imagen como experiencia...	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación teórica de la propuesta.</li> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- La interacción de lenguajes y la construcción de la imagen creativa.</li> <li>- Procesos experimentales.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 7:	PROYECTO 2 La imagen como experiencia...	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- La interacción de lenguajes y la construcción de la imagen creativa.</li> <li>- Procesos experimentales.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 8:	PROYECTO 2 La imagen como experiencia...  (Entrega de actividad evaluativa 50% límite)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- La interacción de lenguajes y la construcción de la imagen creativa.</li> <li>- Procesos experimentales.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 9:	PROYECTO 2 La imagen como experiencia..	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ejecución y conclusiones. Fase final de la propuesta</li> <li>- La interacción de lenguajes y la construcción de la imagen creativa.</li> <li>- Procesos experimentales.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00

Semana 10:	PROYECTO 3 La imagen como propuesta alternativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación teórica de la propuesta.</li> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- El juego de la imagen visual. Sus variables.</li> <li>- El espacio y el lugar.</li> <li>- El juego de la experimentación y el proceder.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 11:	PROYECTO 3 La imagen como propuesta alternativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- El juego de la imagen visual. Sus variables.</li> <li>- El espacio y el lugar.</li> <li>- El juego de la experimentación y el proceder.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 12:	PROYECTO 3 La imagen como propuesta alternativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- El juego de la imagen visual. Sus variables.</li> <li>- El espacio y el lugar.</li> <li>- El juego de la experimentación y el proceder</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 13:	PROYECTO 3 La imagen como propuesta alternativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- El juego de la imagen visual. Sus variables.</li> <li>- El espacio y el lugar.</li> <li>- El juego de la experimentación y el proceder</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 14:	PROYECTO 3 La imagen como propuesta alternativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo y proceso en la consecución de un proyecto en el ámbito creativo.</li> <li>- El juego de la imagen visual. Sus variables.</li> <li>- El espacio y el lugar.</li> <li>- El juego de la experimentación y el proceder.</li> <li>- Todos los dibujos del proceso.</li> <li>- Definitivos:8.</li> </ul>	4.00	6.00	10.00
Semana 15:	- EXPOSICIÓN Y ENTREGA DE LOS PROYECTOS - MEMORIA		4.00	6.00	10.00
Total			60.00	90.00	150.00