

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00	G-CM Métodos matemáticos A-111	G-CM Técnicas de dibujo 2D y 3D Aula Inf. 7	G-CM Fundamentos de Física sim.dig. A-111	M-CR Fundamentos de Física sim.dig. A-111	M-CR Técnicas de dibujo 2D y 3D Aula Inf. 7
11:00-12:00	G-CM Métodos matemáticos A-111	G-CM Técnicas de dibujo 2D y 3D Aula Inf. 7	G-CM Fundamentos de Física sim.dig. A-111	M-CR Fundamentos de Física sim.dig. A-111	M-CR Técnicas de dibujo 2D y 3D Aula Inf. 7
12:00-13:00	G-CM Modelado y visualización 3D. Aula Inf. 7	M-CR Métodos matemáticos A-111	G-CM Programación I Aula Inf.	Mr1-PI Programación I Aula Inf.	Mr-PI Modelado y visualización 3D. Aula Inf. 7
13:00-14:00	G-CM Modelado y visualización 3D. Aula Inf. 7	M-CR Métodos matemáticos A-111	Mr1-PI Programación I Aula Inf.	Mr1-PI Programación I Aula Inf.	Mr-PI Modelado y visualización 3D. Aula Inf. 7
16:00-17:00					
17:00-18:00		Mr2-PI Programación I Aula Inf.			
18:00-19:00		Mr2-PI Programación I Aula Inf.			
19:00-20:00		Mr2-PI Programación I Aula Inf.			

Tamaño Grupo Estudiantes: G = 80-100; M = 40-50; Mr = 26-33; P = 20-25; Pr = 12-16

CM: Exposición y explicaciones de los contenidos teóricos y problemas o casos prácticos (Clases magistrales de teoría y problemas).

CR: Clases de resolución de problemas y/o casos prácticos relacionados con los contenidos teóricos.

PL: Prácticas de Laboratorio y/o Taller.

PI: Prácticas en Aulas de Informática.

1º CURSO 2º SEMESTRE

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00			G-CM Historia de los gráficos por ordenador Aula Inf.		G-CM Historia de los gráficos por ordenador Aula Inf.
10:00-11:00	G-CM Introducción a los motores de desarrollo Aula Inf. 7		M-CR Fundamentos gráficos y geométricos Aula Inf.	G-CM Historia de los gráficos por ordenador A-113	M-CR Introducción a los motores de desarrollo Aula Inf. 7
11:00-12:00	G-CM Introducción a los motores de desarrollo Aula Inf. 7		M-CR Fundamentos gráficos y geométricos Aula Inf.	G-CM Historia de los gráficos por ordenador A-113	M-CR Introducción a los motores de desarrollo Aula Inf. 7
12:00-13:00	G-CM Matemática Discreta y Lógica A-113	G-CM Fundamentos gráficos y geométricos Aula Inf.		G-CM Matemática Discreta y Lógica A-113	
13:00-14:00	M-CR Matemática Discreta y Lógica Aula Inf.	G-CM Fundamentos gráficos y geométricos Aula Inf.		M-CR Matemática Discreta y Lógica Aula Inf.	
16:00-17:00	G-CM Programación II Aula Inf.	Mr1-PI Programación II Aula Inf.	Mr2-PI Programación II Aula Inf.	Mr2-PI Programación II Aula Inf.	
17:00-18:00	Mr1-PI Programación II Aula Inf.	Mr1-PI Programación II Aula Inf.		Mr2-PI Programación II Aula Inf.	
18:00-19:00					
19:00-20:00					

2º CURSO 1º SEMESTRE

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00	Diseño y modelado de entornos 3D Aula Inf. 7	G-CM Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos Aula Inf.	Teoría y fundamen. De los sistemas int. A-110	Teoría y fundamen. De los sistemas int. A-110	Mr1-PI Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos Aula Inf.
11:00-12:00	Diseño y modelado de entornos 3D Aula Inf. 7	Mr1-PI Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos Aula Inf.	Teoría y fundamen. De los sistemas int. A-110	Teoría y fundamen. De los sistemas int. A-110	Mr1-PI Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos Aula Inf.
12:00-13:00	Diseño de arte A-110	Diseño y modelado de entornos 3D Aula Inf. 7	Fundamentos de los sistemas mecánicos A-110	Diseño de arte A-110	Fundamentos de los sistemas mecánicos A-110
13:00-14:00	Diseño de arte A-110	Diseño y modelado de entornos 3D Aula Inf. 7	Fundamentos de los sistemas mecánicos A-110	Diseño de arte A-110	Fundamentos de los sistemas mecánicos A-110
16:00-17:00				Mr2- PI Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos Aula Inf.	
17:00-18:00				Mr2- PI Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos Aula Inf.	
18:00-19:00				Mr2- PI Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos Aula Inf.	
19:00-20:00					

Tamaño Grupo Estudiantes: **G** = 80-100; **M** = 40-50; **Mr** = 26-33; **P** = 20-25; **Pr** = 12-16

CM: Exposición y explicaciones de los contenidos teóricos y problemas o casos prácticos (Clases magistrales de teoría y problemas).

CR: Clases de resolución de problemas y/o casos prácticos relacionados con los contenidos teóricos.

PL: Prácticas de Laboratorio y/o Taller.

PI: Prácticas en Aulas de Informática.

2º CURSO**2º SEMESTRE**

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00	Narrativa y Guiones A-110	Desarrollo de aplic. Interactivas I Aula Inf. 7	Materiales, iluminación y render Aula Inf. 7	Materiales, iluminación y render Aula Inf. 7	Narrativa y Guiones A-110
11:00-12:00	Narrativa y Guiones A-110	Desarrollo de aplic. Interactivas I Aula Inf. 7	Materiales, iluminación y render Aula Inf. 7	Materiales, iluminación y render Aula Inf. 7	Narrativa y Guiones A-110
12:00-13:00	Proyecto I Aula Inf. 7	Desarrollo de aplic. Interactivas I Aula Inf. 7	Bases de datos Aula Inf.	Proyecto I Aula Inf. 7	Bases de datos Aula Inf.
13:00-14:00	Proyecto I Aula Inf. 7	Desarrollo de aplic. Interactivas I Aula Inf. 7	Bases de datos Aula Inf.	Proyecto I Aula Inf. 7	Bases de datos Aula Inf.
16:00-17:00					
17:00-18:00					
18:00-19:00					
19:00-20:00					

3° CURSO 1° SEMESTRE

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00				Diseño de Producción A-110-II	
11:00-12:00				Diseño de Producción A-110-II	
12:00-13:00				Diseño de Producción A-110-II	
13:00-14:00				Diseño de Producción A-110-II	
16:00-17:00	Desarrollo de aplic. Interactivas II Aula Inf. 7	Simulación física Aula Inf. 7	Simulación Mecanismos Aula Inf. 7	Simulación física Aula Inf. 7	
17:00-18:00	Desarrollo de aplic. Interactivas II Aula Inf. 7	Simulación física Aula Inf. 7	Simulación Mecanismos Aula Inf. 7	Simulación física Aula Inf. 7	
18:00-19:00	Desarrollo de aplic. Interactivas II Aula Inf. 7	Redes Aula Inf.	Redes Aula Inf.	Simulación Mecanismos Aula Inf. 7	
19:00-20:00	Desarrollo de aplic. Interactivas II Aula Inf. 7	Redes Aula Inf.	Redes Aula Inf.	Simulación Mecanismos Aula Inf. 7	

Tamaño Grupo Estudiantes: **G** = 80-100; **M** = 40-50; **Mr** = 26-33; **P** = 20-25; **Pr** = 12-16

CM: Exposición y explicaciones de los contenidos teóricos y problemas o casos prácticos (Clases magistrales de teoría y problemas).

CR: Clases de resolución de problemas y/o casos prácticos relacionados con los contenidos teóricos.

PL: Prácticas de Laboratorio y/o Taller.

PI: Prácticas en Aulas de Informática.

3° CURSO**2° SEMESTRE**

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00					
11:00-12:00					
12:00-13:00					
13:00-14:00					
16:00-17:00	Componentes Sonoros A-313	Componentes Sonoros A-313	Modelado fotogramétrico Aula Inf. 7	Diseño de Interfaces A-313	Proyecto II Aula Inf. 7
17:00-18:00	Componentes Sonoros A-313	Componentes Sonoros A-313	Modelado fotogramétrico Aula Inf. 7	Diseño de Interfaces A-313	Proyecto II Aula Inf. 7
18:00-19:00	Trabajo con personajes animados Aula Inf. 7	Trabajo con personajes animados Aula Inf. 7	Diseño de Interfaces Aula Inf.	Modelado fotogramétrico Aula Inf. 7	Proyecto II Aula Inf. 7
19:00-20:00	Trabajo con personajes animados Aula Inf. 7	Trabajo con personajes animados Aula Inf. 7	Diseño de Interfaces Aula Inf.	Modelado fotogramétrico Aula Inf. 7	Proyecto II Aula Inf. 7

4º CURSO 1º SEMESTRE

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00					
11:00-12:00					
12:00-13:00	Inteligencia Artificial Aula de informática 8	Usos, procesos y efectos de los videojuegos P-115	Documentación y Localización de Contenidos Aula de informática 4	Aplicaciones Didácticas Aula de informática 7	
13:00-14:00	Inteligencia Artificial Aula de informática 8	Usos, procesos y efectos de los videojuegos P-115	Documentación y Localización de Contenidos Aula de informática 4	Aplicaciones Didácticas Aula de informática 7	
16:00-17:00	Aplicaciones para la WEB Aula de informática 6	Aplicaciones móviles Aula de informática 6	Usos, procesos y efectos de los videojuegos A-113	Autómatas Programables e Industria 4.0 P-115	Inteligencia Artificial Aula de informática 8
17:00-18:00	Aplicaciones para la WEB Aula de informática 6	Aplicaciones móviles Aula de informática 6	Usos, procesos y efectos de los videojuegos A-113	Autómatas Programables e Industria 4.0 P-115	Inteligencia Artificial Aula de informática 8
18:00-19:00	Aplicaciones móviles Aula de informática 6	Aplicaciones para la WEB Aula de informática 6	Documentación y Localización de Contenidos Aula de informática 4	Aplicaciones Didácticas Aula de informática 7	Autómatas Programables e Industria 4.0 P-115
19:00-20:00	Aplicaciones móviles Aula de informática 6	Aplicaciones para la WEB Aula de informática 6	Documentación y Localización de Contenidos Aula de informática 4	Aplicaciones Didácticas Aula de informática 7	Autómatas Programables e Industria 4.0 P-115

Tamaño Grupo Estudiantes: G = 80-100; M = 40-50; Mr = 26-33; P = 20-25; Pr = 12-16

CM: Exposición y explicaciones de los contenidos teóricos y problemas o casos prácticos (Clases magistrales de teoría y problemas).

CR: Clases de resolución de problemas y/o casos prácticos relacionados con los contenidos teóricos.

PL: Prácticas de Laboratorio y/o Taller.

PI: Prácticas en Aulas de Informática.

4° CURSO**2° SEMESTRE**

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00					
11:00-12:00					
12:00-13:00					
13:00-14:00					
16:00-17:00	Iniciativa Emprendedora y modelos de negocio	Iniciativa Emprendedora y modelos de negocio	Big Data	Métodos Numéricos	Sensores y Actuadores
17:00-18:00	Iniciativa Emprendedora y modelos de negocio	Iniciativa Emprendedora y modelos de negocio	Big Data	Métodos Numéricos	Sensores y Actuadores
18:00-19:00	Paradigmas de interacción	Paradigmas de interacción	Métodos Numéricos	Sensores y Actuadores	Big Data
19:00-20:00	Paradigmas de interacción	Paradigmas de interacción	Métodos Numéricos	Sensores y Actuadores	Big Data