

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.	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.
11:00-12:00	G-CM Métodos matemáticos A-111	G-CM Técnicas de dibujo 2D y 3D Aula Inf.	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.
12:00-13:00	G-CM Modelado y visualización 3D. Aula Inf.	M-CR Métodos matemáticos Aula Inf.	G-CM Programación I Aula Inf.	Mr-PI Programación I Aula Inf.	Mr-PI Modelado y visualización 3D. Aula Inf.
13:00-14:00	G-CM Modelado y visualización 3D. Aula Inf.	M-CR Métodos matemáticos Aula Inf.	G-CM Programación I Aula Inf.	Mr-PI Programación I Aula Inf.	Mr-PI Modelado y visualización 3D. Aula Inf.
16:00-17:00					
17:00-18:00					
18:00-19:00					
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.

**1º CURSO****2º SEMESTRE**

<b>HORARIO</b>	<b>LUNES</b>	<b>MARTES</b>	<b>MIÉRCOLES</b>	<b>JUEVES</b>	<b>VIERNES</b>
<b>9:00-10:00</b>			G-CM Historia de los gráficos por ordenador Aula de Informática		G-CM Historia de los gráficos por ordenador Aula de Informática
<b>10:00-11:00</b>	G-CM Introducción a los motores de desarrollo Aula de Informática		M-CR Fundamentos gráficos y geométricos Aula de Informática	G-CM Historia de los gráficos por ordenador Aula de Informática	M-CR Introducción a los motores de desarrollo Aula de Informática
<b>11:00-12:00</b>	G-CM Introducción a los motores de desarrollo Aula de Informática		M-CR Fundamentos gráficos y geométricos Aula de Informática	G-CM Historia de los gráficos por ordenador Aula de Informática	M-CR Introducción a los motores de desarrollo Aula de Informática
<b>12:00-13:00</b>	G-CM Matemática Discreta y Lógica P-115	G-CM Fundamentos gráficos y geométricos Aula de Informática		G-CM Matemática Discreta y Lógica P-115	
<b>13:00-14:00</b>	M-CR Matemática Discreta y Lógica Aula de Informática	G-CM Fundamentos gráficos y geométricos Aula de Informática		M-CR Matemática Discreta y Lógica Aula de Informática	
<b>16:00-17:00</b>	G-CM Programación II Aula de Informática	Mr-PI Programación II Aula de Informática			
<b>17:00-18:00</b>	G-CM Programación II Aula de Informática	Mr-PI Programación II Aula de Informática			
<b>18:00-19:00</b>					
<b>19:00-20:00</b>					

**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.	Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos Aula Inf.			Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos Aula Inf.
11:00-12:00	Diseño y modelado de entornos 3D Aula Inf.	Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos Aula Inf.			Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos Aula Inf.
12:00-13:00	Diseño de arte Aula Inf.	Diseño y modelado de entornos 3D Aula Inf.	Fundamentos de los sistemas mecánicos P-113-II	Diseño de arte Aula Inf.	Fundamentos de los sistemas mecánicos P-113-II
13:00-14:00	Diseño de arte Aula Inf.	Diseño y modelado de entornos 3D Aula Inf.	Fundamentos de los sistemas mecánicos P-113-II	Diseño de arte Aula Inf.	Fundamentos de los sistemas mecánicos P-113-II
16:00-17:00			Teoría y fundamen. De los sistemas int. P-113	Teoría y fundamen. De los sistemas int. P-113	
17:00-18:00			Teoría y fundamen. De los sistemas int. P-113	Teoría y fundamen. De los sistemas int. P-113	
18:00-19:00					
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**

<b>HORARIO</b>	<b>LUNES</b>	<b>MARTES</b>	<b>MIÉRCOLES</b>	<b>JUEVES</b>	<b>VIERNES</b>
<b>9:00-10:00</b>					
<b>10:00-11:00</b>	Desarrollo de aplic. Interactivas I Aula de Informática	Desarrollo de aplic. Interactivas I Aula de Informática	Materiales, iluminación y render Aula de Informática	Materiales, iluminación y render Aula de Informática	Narrativa y Guiones A-113
<b>11:00-12:00</b>	Desarrollo de aplic. Interactivas I Aula de Informática	Desarrollo de aplic. Interactivas I Aula de Informática	Materiales, iluminación y render Aula de Informática	Materiales, iluminación y render Aula de Informática	Narrativa y Guiones A-113
<b>12:00-13:00</b>	Bases de datos Aula de Informática	Bases de datos Aula de Informática	Narrativa y Guiones A-113	Proyecto I Aula de Informática	Proyecto I Aula de Informática
<b>13:00-14:00</b>	Bases de datos Aula de Informática	Bases de datos Aula de Informática	Narrativa y Guiones A-113	Proyecto I Aula de Informática	Proyecto I Aula de Informática
<b>16:00-17:00</b>					
<b>17:00-18:00</b>					
<b>18:00-19:00</b>					
<b>19:00-20:00</b>					