



# Máster en Diseño & Creatividad Audiovisual

ELISAVA

→ [elisava.net](http://elisava.net)

# MÁSTER EN DISEÑO Y CREATIVIDAD AUDIOVISUAL

## Inicio

Septiembre 2019

## Créditos ECTS

60

## Idioma

Castellano. Algunos contenidos, en particular conferencias, se pueden impartir en inglés.

## Titulación

Máster en Diseño y Creatividad Audiovisual. Título propio expedido por la Universidad Pompeu Fabra (UPF).

## Horario

Lunes, martes y miércoles, de 17h a 21.15h.

## Manifiesto SISOMO

En un mundo lleno de pantallas, el audiovisual florece como el lenguaje motriz de la sociedad de la información y el entretenimiento.

Sin duda, la tecnología impulsa en gran medida una revolución que afecta a todos los ámbitos de nuestras vidas. Sin embargo, esta visión tecnócrata muchas veces no nos deja ver el auténtico cambio de paradigma que se esconde detrás de la herramienta. Ésa es la revolución de los contenidos.

SISOMO nace de la firme convicción de que el verdadero valor del universo audiovisual radica en el hecho de contar historias y, ¿qué son las historias sino contenidos en sí mismas? La auténtica revolución se hace patente en la creatividad que esboza la idea y que viste el discurso; éste es sólo el principio...

## Presentación

¿Qué nuevas oportunidades ofrece el lenguaje audiovisual en el mundo de la comunicación, la cultura y el arte?

El Máster en Diseño y Creatividad Audiovisual SISOMO es un programa profesionalizador, orientado a dotar a sus participantes de las herramientas y recursos necesarios para el desarrollo de proyectos creativos dentro de la industria audiovisual. Asimismo, partiendo de la metodología propia del diseño (análisis, conceptualización y formalización), los alumnos explorarán el potencial del lenguaje audiovisual abordándolo desde distintas ópticas creativas. Todo ello con la voluntad de formar perfiles profesionales capaces de aportar tanto soluciones concretas a un mercado en auge, como de proponer y experimentar con nuevas técnicas y tendencias para la generación de propuestas artísticas.

## Coordinación

### MARC ALIART

Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Vic (UVic). Máster Universitario en Diseño y Comunicación en Elisava Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona. Creativo freelance y project manager en Eumo\_dc. Docente en el Máster de Diseño y Dirección de Arte y en el Máster en Diseño Publicitario y Comunicación.

### JORDI CANO

BA Top Up Arts and Design. Southampton University. Director de proyectos de Eumo\_dc. Director del programa Máster de Diseño y Dirección de Arte y del Máster en Diseño Publicitario y Comunicación de Elisava. Profesor de Diseño Gráfico del Grado en Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad Pompeu Fabra (UPF).

## Destinatarios

El programa se dirige a los siguientes perfiles académicos y profesionales:

- Licenciados, graduados y CFGS en Imagen y Sonido, Publicidad y Relaciones Públicas, Bellas Artes y Artes Escénicas, Fotografía y Diseño.
- Profesionales del sector.

# Prorama docente

## MÓDULO 1

### SISOMO. SIGHT, SOUND & MOTION.

#### Descripción

El primer bloque del programa, está orientado a abordar el concepto SISOMO en cada una de las tres vertientes que lo componen: *sight* (imagen/visión), *sound* (sonido) y *motion* (movimiento).

Dicho proceso se desarrollará a través de una metodología práctica, que permita a los alumnos experimentar de forma manual la generación de discursos plásticos en movimiento, entendiendo y atendiendo las potencialidades de cada uno de los tres elementos y su conjunción.

Asimismo, el presente bloque estará dedicado, en parte, a la exploración de los llamados activos inspiracionales. Sesiones que aportan una mirada multidisciplinar del lenguaje audiovisual aplicado a distintos contextos profesionales y expresivos.

#### Objetivos

1. Experimentar de forma analógica con la imagen, el sonido y el movimiento, para entender el diálogo expresivo y semántico que se establece entre los tres elementos.
2. Descubrir nuevos universos creativos para el lenguaje audiovisual, incidiendo en los procesos proyectuales que lo caracterizan.

#### Competencias

1. Habilidad para combinar y conjugar imagen, sonido y movimiento bajo intenciones expresivas y semánticas específicas.
2. Capacidad para adaptarse a flujos de trabajo característicos de distintos contextos de comunicación.

#### Proyecto 1: *Mix Media*

Una vez abordados la imagen «*sight*», el sonido «*sound*» y el movimiento «*motion*» por separado, es momento de combinarlos para explorar las posibilidades que nos ofrecen aunados en el lenguaje audiovisual. *Dedo Ciego* nos sumerge en un proyecto audiovisual híbrido que combina lo analógico y lo digital, para generar nuevos discursos visuales, sonoros y motrices.

#### Sesiones

**PANTALLA GLOBAL - MARTA MARÍN**  
El lenguaje audiovisual ha devenido una constante del día a día de las sociedades modernas, convirtiendo las pantallas en una extensión misma de nosotros mismos. Esta nueva coyuntura consolida el auge y las perspectivas de futuro del audiovisual, el cual requiere, cada vez más, de profesionales holísticos que incentiven nuevos formatos y discursos capaces de capturar la atención de una sociedad saturada de estímulos visuales.

#### SIGHT - NACHO GÓMEZ

Una imagen no se capta, sino que se contruye. Partiendo de esta premisa, abordamos las capacidades discursivas de la imagen como uno de los elementos fundacionales de la sociedad moderna. La imagen en el mundo audiovisual no sólo representa una acción, sino que genera todo un universo de sensaciones dispuestas estratégicamente en un encuadre, abarcando desde la iluminación hasta la profundidad de campo.

#### MOTION - IVÁN PINTOR

El movimiento, entendido como un factor expresivo, nos permite dotar a las imágenes de discursos más complejos, que evolucionan y se transforman en una escala temporal predeterminada. Si una imagen vale más que mil palabras, una imagen en movimiento...

#### SOUND - DANI TRUJILLO

Un diálogo, el sonido del mar, un clímax sonoro, etc. Pocas veces somos conscientes del papel crucial que juega el sonido como elemento inmersivo y dramático dentro del lenguaje audiovisual. Abordamos el sonido desde su perspectiva expresiva y su capacidad para generar imágenes mentales.

#### SISOMO - ANDRÉS HISPANO

Imagen «*sight*», sonido «*sound*» y movimiento «*motion*». La conjugación de estas tres capas semánticas dan lugar a SISOMO. Gestionar con habilidad y destreza dicha tríada ofrece la oportunidad de generar productos audiovisuales altamente relevantes.

## MÓDULO 2

### RELATO & NARRATIVIDAD

#### Descripción

Más allá de las innovaciones formales y estéticas que puede aportar el lenguaje audiovisual, su principal vocación es la de contar historias bajo prismas como la información, la persuasión o el arte (generación de pensamiento crítico).

En este segundo módulo, las distintas sesiones que lo conforman se orientan a proporcionar a los participantes los procesos metodológicos y recursos creativos necesarios para la generación de relatos; abordándolos desde la fase verbal y conceptual inicial, hasta su fase audiovisual final.

#### Objetivos

1. Reconocer y generar los distintos elementos narrativos que conforman cualquier estructura de relato audiovisual.
2. Articular dichos elementos en función de un objetivo creativo y de comunicación premeditado y preestablecido.
3. Implementar procesos creativos desde la etapa del guión literario y potenciarlos posteriormente con una expresividad audiovisual que responda al planteamiento de dicho guión.

#### Competencias

1. Capacidad para generar y articular una estructura narrativa audiovisual en sus distintas etapas creativas, partiendo del guión literario hasta la formalización de la pieza final.
2. Habilidad para dotar al discurso de una intencionalidad comunicativa específica según los requisitos del proyecto.

#### Proyecto 2: *narratividad & stopmotion*

El segundo proyecto del curso se centra en primera instancia en producir una pieza narrativa de carácter verbal, que nos permitirá generar y ordenar las ideas desde la palabra, tomando como epicentro la figura del guión.

Posteriormente el proyecto se centrará en dar forma a ese universo verbal y amorfo, mediante la técnica del «*stopmotion*».

#### Sesiones

##### MÉTODO XXX - JORDI CANO

Dicho método constituye la espina dorsal metodológica del curso. Un proceso proyectual que nos acompañará a lo largo del

curso, aplicándolo a los distintos proyectos que realicemos. El método XXX nos permite generar discursos audiovisuales mediante un proceso creativo integral que aborda desde la fase inicial conceptual, hasta la ideación y aplicación del tratamiento estético de la pieza.

#### GUIÓN - IDRIS ABROUK

El guión literario es un documento clave que ayuda al creativo a prefigurar y ordenar tanto las ideas como el propio discurso. Idriss Abrouk nos introduce el rol del guionista y sus herramientas de trabajo, un escenario creativo donde la verbalidad adquiere una dimensión estratégica.

#### EXPRESIÓN VISUAL - MARC ALIART

Una vez tenemos el guión, el siguiente paso es transformar la verbalidad en imágenes concretas, que mediante sus atributos visuales, proyecten y amplifiquen el discurso estético implícito en el relato.

#### EXPRESIÓN SONORA - DANI TRUJILLO

Del mismo modo que la imagen se configura mediante los conceptos clave presentes en el guión, la atmósfera sonora debe articularse del mismo modo para dotar el discurso audiovisual de realismo, dramatismo e inmersión narrativa de cara al espectador.

#### STORYBOARD - NACHO GÓMEZ

Representar, organizar y verificar. Nacho Gómez nos disecciona el storyboard tipificando y matizando los elementos que lo componen, así como sus distintas funciones dentro del flujo de trabajo característico de los proyectos audiovisuales.

#### TRATAMIENTO AUDIOVISUAL - NACHO GÓMEZ

El tratamiento audiovisual estético es concebido como una etapa clave en la realización audiovisual, ya que es cuando se prefiguran todos los elementos visuales que darán forma a la pieza. Nacho Gómez nos presenta este documento de trabajo, los elementos que lo componen y su función dentro del mundo audiovisual.

#### ANIMACIÓN - CAROLINA LÓPEZ:

Carolina López, directora de la Muestra Internacional de Cine de Animación «Animacc», nos introduce en el mundo de la animación realizando un recorrido por los principales referentes del género así como las últimas tendencias técnicas, estéticas y narrativas.

## MÓDULO 3 EXPERIENCIAS INMERSIVAS

### Descripción

El tercer módulo de este itinerario lectivo se orienta a adentrarnos en el mundo audiovisual entendiéndolo como un lenguaje inmersivo e interactivo que posiciona al usuario en el epicentro discursivo.

Precisamente, una de las premisas que guía este módulo es la de desvincular el lenguaje audiovisual de sus soporte tradicionales para introducirlo en otros contextos, disciplinas y tecnologías que amplifiquen su potencial. Prueba de ello, lo encontramos en múltiples propuestas que han ido apareciendo durante los últimos años que exploran los límites del lenguaje audiovisual y que, gracias a eso, generan tendencias altamente inspiradoras que revelan nuevas oportunidades para este lenguaje.

### Objetivos

1. Abordar el universo audiovisual desde las premisas de la usabilidad y el diseño de experiencias, con el objetivo de generar piezas comunicativas y expresivas que posicionen al usuario en su epicentro.
2. Usar el espacio como plataforma discursiva para su intervención audiovisual.

### Competencias

1. Capacidad para proponer experiencias audiovisuales inmersivas que incorporen al usuario desde en el proceso creativo y discursivo de la pieza.
2. Habilidad para intervenir el espacio con el lenguaje audiovisual, aprovechando las capacidades expresivas del contexto.

### Proyecto 3: *experiencias inmersivas & mapping*

El tercer módulo se divide en dos proyectos audiovisuales que exploran; por un lado las capacidades interactivas que florecen alrededor del lenguaje audiovisual, con corrientes como la realidad aumentada o la realidad virtual, y posteriormente, las posibilidades que ofrece el audiovisual como elemento escenográfico.

Para este último proyecto, se generará una pieza audiovisual que proponga una nueva mirada para la ópera La Flauta Mágica de Mozart. Para hacerlo, los participantes deberán analizar la narrativa de la ópera y generar un nuevo universo

visual que aún en el espacio y la proyección audiovisual como lenguaje motriz.

### Sesiones

**AUGMENTED REALITY - LAURA SERRA**  
Con la proliferación de las nuevas tecnologías en general, y los dispositivos móviles en particular, el lenguaje audiovisual ha actuado como catalizador en la hibridación del mundo virtual y el mundo real. Precisamente esa es la premisa que toma como epicentro la realidad aumentada, la cual proporciona a su usuario la capacidad de manipular el entorno mediante el uso de elementos virtuales en el espacio a tiempo real.

**VIRTUAL REALITY - LAURA SERRA**  
Si llevamos hacia su máximo exponente las premisas de la realidad aumentada, encontramos la realidad virtual, que lejos de hibridar el mundo virtual y real, toma como objetivo principal la creación de una nueva realidad, en este caso virtual, hecha a medida para el propio usuario. Laura Serra nos realizará una aproximación hacia las tecnologías y flujos de trabajo que caracterizan cualquier proyecto de realidad virtual.

**MOTION CAPTURE - BERNARD ARCE & GUILLERMO DALDOVO**  
Una de las tendencias imperantes en la animación de personajes es la denominada «Motion Capture», una tecnología que permite «traquear» los movimientos de un individuo mediante nodos de seguimiento y posteriormente traspasarlos a un software de animación. Bernard Arce y Guillermo Daldovo nos presentan al uso y funcionamiento de esta tecnología.

**BIG DATA - OLGA SUBIRÓS**  
El Big Data se ha erigido con el tiempo como una de las últimas tendencias tecnológicas al proporcionar la capacidad de detectar tendencias, estadísticas y patrones en el mar de información que supone la sociedad actual. Olga Subirós, comisaria de la exposición Big Bang Data (CCCB), nos habla sobre los entresijos de esta nueva disciplina.

**DATA VISUALISATION - DOMESTIC DATA STREAMERS**  
Especialistas en visualización de datos, Domestic Data Streamers actúan como un activo inspiracional, realizando un recorrido por sus principales piezas.

## INTRODUCCIÓN AL MAPPING - MARC ALIART

El mapping es un bello lenguaje que permite alterar el espacio según la voluntad del creativo, poniéndolo a disposición de un relato fascinante hecho de luz. Marc Aliart nos introduce en las distintas etapas que caracterizan el desarrollo de un proyecto de mapping audiovisual.

## MÓDULO 4 TOOLKIT & CREATIVIDAD AUDIOVISUAL

### Descripción

El cuarto módulo constituye la espina dorsal del curso. Un itinerario que realiza un profundo recorrido en la práctica y la teoría del hecho audiovisual. De esta manera los alumnos tendrán la oportunidad de aprender la práctica técnica audiovisual, así como los principales roles que intervienen en cualquier proyecto audiovisual de la mano de profesionales en activo de primer nivel.

Dicho proceso de aprendizaje culminará con la realización de un videoclip, en el que los alumnos pondrán en práctica todos los recursos técnicos y expresivos aprendidos hasta la fecha.

### Objetivos

1. Dotar a los alumnos de los recursos prácticos y expresivos característicos de la práctica audiovisual mediante contenidos teórico-prácticos impartidos por profesionales en activo.
2. Aplicar dichos conocimientos a proyectos audiovisuales de forma integral, desde su ideación hasta su ejecución formal final, desempeñando los distintos roles profesionales que acompañan cualquier proyecto audiovisual profesional.

### Competencias

1. Habilidad para generar contenidos audiovisuales desde una perspectiva técnica y expresiva, posibilitando el dominio de cada una de las fases, desde la ideación a la ejecución, de un proyecto audiovisual.
2. Capacidad para dimensionar y abordar las complejidades técnicas derivadas del uso de las tecnologías y *software* audiovisual.

### Proyecto 4: *videoclip*

El presente módulo culmina con la realización de un videoclip musical. Para ello,

los alumnos partirán de un proceso inicial de análisis, entendiendo las particularidades de la pieza en cuestión, y a su vez investigando sobre los rasgos diferenciales de la banda musical.

Una vez recopilada toda la información, el siguiente paso se centrará en generar el universo estético y motriz que formalice el proyecto en su forma audiovisual final.

### Sesiones

#### REFERENTES AUDIOVISUALES - ANDRÉS HISPANO

La inspiración radica en gran medida en el conocimiento de referentes, es por este motivo que Andrés Hispano nos propone un viaje a través del mundo audiovisual de las décadas del siglo XX, poniendo a nuestra disposición las principales obras del último siglo para que pasen a formar parte de nuestro background visual.

#### OPERATIVA DE CÁMARA - MANU CABAÑERO

Entramos de lleno en el la vertiente visual de un rodaje, interactuando en primera persona con la tecnología audiovisual y su manipulación, y abordando sus particularidades y complejidades desde una perspectiva teórico-práctica.

#### OPERATIVA DE AUDIO - DANI TRUJILLO

También en el terreno sonoro, aprendemos las claves técnicas a tener en cuenta para la grabación de elementos sonoros en contextos que van desde el propio rodaje con micrófono de pértiga, hasta la grabación de una voz en off en estudio de locución.

#### CORRECCIÓN DE COLOR - IVÁN GARRIGA

Al igual que la luz o el encuadre, el color es un elemento altamente expresivo bien conocido en el mundo del diseño. Sin embargo, ¿cómo se aborda en el mundo audiovisual? Iván Garriga nos propone una mirada al lenguaje audiovisual desde el color y su potencial narrativo y expresivo.

#### DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA - NACHO GÓMEZ

Iluminación, encuadre, movimiento de cámara y ángulo son algunos de los elementos que caracterizan el rol del director de fotografía. Nacho Gómez y Marc Gómez del Moral nos invitan a conocer y manipular las posibilidades narrativas de las imágenes en función de cómo y en qué medida combinamos los ingredientes que las conforman.

#### DIRECCIÓN DE ARTE - JORDI CANO

Ambientación y caracterización son tan sólo algunas de las decisiones que recaen sobre el Director de Arte audiovisual. Jordi Cano nos explica el rol y el flujo de trabajo al que recurre cualquier Director de Arte.

#### PRODUCCIÓN - SÒNIA FIGUERA

La figura del producer alcanza una dimensión estratégica en proyectos audiovisuales, donde los costes fácilmente pueden dispararse. Sònia Figuera nos proporciona las herramientas para dimensionar el desarrollo de cualquier proyecto audiovisual.

#### GÉNEROS Y COMPOSICIÓN MUSICAL - DANI TRUJILLO

Al igual que el cine la música puede clasificarse en decenas de géneros y subgéneros, y cada uno de ellos luce ciertos atributos y particularidades que lo hacen reconocible. Conocerlo nos permite tomar mejores decisiones cuando nos enfrentamos a un proyecto audiovisual.

#### EDICIÓN Y MONTAJE - DIANA TOUCEDO

La edición es el configurador del ritmo audiovisual, a partir de él se generan clímax y espacios de reflexión que sustentan el hilo narrativo de las tramas. Diana Toucedo nos enseña a entender el lenguaje audiovisual como una estructura rítmica, presentándonos distintas técnicas de montaje.

#### INTRODUCCIÓN AL VIDEOCLIP - MARC ALIART

El videoclip, entendido como una apología a la imagen subordinada, representa un reto para cualquier creativo audiovisual. Partiendo de la estructura musical es necesario construir un universo estético y motriz acorde con la estructura narrativa y sonora de la que partimos. Marc Aliart nos disecciona este lenguaje para identificar sus particularidades y los flujos de trabajo que lo caracterizan.

## MÓDULO 5 PROYECTO FINAL

### Descripción

El quinto y último módulo del curso se orienta al desarrollo de un proyecto audiovisual libre, que los alumnos y profesionales, podrán idear y desarrollar de principio a fin. Para hacerlo, el módulo contempla distintas sesiones de inspiración que ayuden a ampliar los horizontes proyectuales de los participantes del curso.

Una vez definida la idea sobre la cual se generará el proyecto en cuestión, los alumnos contarán con el asesoramiento de especialistas según la naturaleza de cada uno de los proyectos.

### Objetivos

1. Desarrollar de forma íntegra un proyecto audiovisual de carácter libre, integrando en el proceso todos los elementos y recursos tratados durante el curso.

### Competencias

1. Habilidad para dirigir, gestionar y coordinar un proyecto audiovisual de forma íntegra a través de sus fases de preproducción, producción y postproducción.

### Estructura

- Discover: La primera fase proyectual se orienta a germinar ideas dentro del mundo audiovisual. Para lograrlo, se articulan distintas sesiones de inspiración fuera del contexto académico, que nos pondrán en contacto con el teatro, la gastronomía y el arte entre otros ámbitos.
- Define: La segunda de las etapas de este proceso proyectual se orienta a filtrar las ideas, bajo las premisas de viabilidad y relevancia.
- Develop: Una vez acotada la idea, entramos de lleno en su desarrollo. Para ello se establecen un total de 68 horas de tutorización especializada orientadas a impulsar y ajustar el desarrollo de los distintos proyectos planteados en las etapas anteriores.
- Broadcast: Una vez concluido el desarrollo del proyecto, es clave articular una estrategia para su difusión en base a unos objetivos preestablecidos. Ya sea desde un prisma de promoción profesional, o de reflexión social, el proyecto audiovisual generado debe estar respaldado por una planificación que maximice su impacto.

### Sesiones

FASHION FILM - MARTA MARÍN

Marta Marín, doctora en tendencias, nos hace un recorrido por los estrechos vínculos entre la moda y el lenguaje audiovisual, que alcanzan su máximo exponente en el Fashion Film. Un producto audiovisual caracterizado por tener una fuerte carga conceptual y simbólica en fondo y forma.

VIDEOARTE - BERTA VALLS

Berta Valls nos introduce en el mundo del videoarte, una expresión artística cada vez más recurrente en el mundo de las artes plásticas gracias al carácter holístico del lenguaje audiovisual. Mediante un recorrido retrospectivo, podremos conocer referencias y tendencias de primera línea dentro de la escena artística audiovisual.

DOCUMENTAL - SALVADOR SUNYER

El documental constituye uno de los géneros clásicos del lenguaje audiovisual. Precisamente, debido a su dilatada trayectoria, el género ha ido sufriendo multitud de transformaciones, hibridándose con otros géneros y dando lugar a un gran abanico de posibilidades discursivas y expresivas. Salvador Sunyer nos ofrece la posibilidad de visitar este género que, lejos de estar olvidado, se encuentra en pleno auge.

CORTOMETRAJE MUSICAL -

LOPE SERRANO

Primero fue el videoclip y luego el cortometraje musical, una tendencia que explora la combinación de cine y música y donde encontramos una fuerte carga discursiva que amplifica el impacto de la pieza musical.

MANIFESTO AUDIOVISUAL - ORIOL COSTA

Una marca es querida por sus productos y amada por su filosofía. El Manifiesto Audiovisual constituye un producto que tangibiliza la personalidad de cualquier marca, buscando una declaración de principios que la acerque a su público objetivo.

INSTALACIÓN INTERACTIVA - PLAYMODES

Playmodes, uno de los referentes en el panorama de instalaciones tecnológicas e interactivas, nos ofrece un recorrido por sus más destacados proyectos que abarcan desde el mapping hasta las experiencias inmersivas de luz y sonido más vanguardistas.

## Profesorado

ANA GALE

ALAN RAMÍREZ

ALBERT MARCET

ANDRÉS HISPANO

BERNARD ARCE

BERTA VALLS

CAROLINA LÓPEZ

CANADA

DANI TRUJILLO

DARIO RUMBO

DOMESTIC DATA

GUILLERMO DALDOVO

IDRISS ABROUK

IVÁN GARRIGA

IVÁN PINTOR

JOAQUIN URBINA

JORDI CANO

LAURA SERRA

MARC ALIART

MARTA MARÍN

MANU CABAÑERO

MARIA ANGLÉS

MARTÍN ALLAIS

NACHO GÓMEZ

NANOUK FILMS

NATÀLIA MARTÍN

ORIOL COSTA

ORIOL NICOLÁS

OLGA SUBIRÓS

PLAYMODES

SERGI GIRALDO

SÒNIA FIGUERA

XÈNIA GASULL

## MÁS INFORMACIÓ

→ [www.elisava.net](http://www.elisava.net)

→ [www.com-elisava.com](http://www.com-elisava.com)

Antiguos Alumnos: Los Alumni Bold se beneficiarán de un 15% de descuento sobre el importe de los cursos que se imparten en la Escuela.

La relación de profesores del programa es susceptible a variar en función de condicionantes ajenos al programa. Elisava se reserva la posibilidad de introducir cambios en la programación, así como el derecho de suspender el curso dos semanas antes de su inicio si no se alcanza la cifra mínima de participantes, sin otra obligación que la devolución de las cantidades satisfechas a cada participante.

Los horarios de los programas de Máster y Postgrados pueden ampliarse en función de las actividades del curso (fin de semana incluidos).