

SEMANA DE VALORES		14 h	EXAMEN SORPRESA	14 h	PROYECTO DE ARQUITECTURA LEGAL	16 h	PROYECTO DE INSTALACIONES	4 h	PRÁCTICA EN EL LABORATORIO	16 h	PROYECTO DE CONSTRUCCIÓN	18 h	PROYECTO DE ESTRUCTURAS	6 h	INTENSIFICACION OPCIONAL	18 h	TRABAJO FIN DE GRADO	VAS DIRECTAMENTE AL EXAMEN FINAL	
PROYECTO URBANO		12 h	4º	 <p><b>REVISIÓN DE EXAMEN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Han conseguido colar tus dibujos en el laboratorio de GANAS 2h.</li> <li>El profesor de las prácticas de dibujo se adapta a tus necesidades.</li> <li>Has tenido 20 errores fatales durante la entrega.</li> <li>Has conseguido que la entrega se retrasara una semana GANAS 2h.</li> <li>El profesor de las prácticas de dibujo se adapta a tus necesidades.</li> <li>Has conseguido colar tus dibujos en el laboratorio de GANAS 4h.</li> <li>Has conseguido colar tus dibujos en el laboratorio de GANAS 2h.</li> <li>No entregas tu obra a tiempo y tu profesor decide no calificarla. PIERDES 4h.</li> </ol> <p><b>EXAMEN SORPRESA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>El examen es con apuntes y aver mismo fotocopiaste los de tu compañero. GANAS 2h.</li> <li>No abriete tu correo umn por lo que no te enteraste del examen. PIERDES 4h.</li> <li>La entrega es en digital por lo que consigues tiempo para trabajar. GANAS 4h.</li> <li>El profesor no pasa la hoja de firmas. GANAS 2h.</li> <li>¡Inhabilitante! Has superado el examen interno de inglés. CONSIGUES EL B2.</li> <li>Señor está cerrado y no puedes comprar el material para tu maqueta. PIERDES 2h.</li> </ol>										3º	INGLÉS	10 h + B2			
ELECTROTÉCNICA Y LUMINOTÉCNICA		10 h	4º											Máster Habilitante	BLOQUE I	20 h			
REVISIÓN DE EXAMEN														Máster Habilitante	BLOQUE II	20 h			
COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA		10 h	4º											INVESTIGACIÓN EN LA BIBLIOTECA		4 h			
CONFERENCIA EN EL AULA MAGNA		4 h												Máster Habilitante	BLOQUE III	20 h			
ACONDICIONAMIENTO		8 h	3º	COLA EN EL C.D.C.		PIERDES 10 h													
Hª DE LA ARQUITECTURA		6 h	3º	Máster Habilitante	TRABAJO FIN DE MÁSTER	22 h													
TALLER EXPERIMENTAL		6 h		GANA 24h CADA VEZ QUE TE MATRICULES ¡¡ÁNIMO!!															
PAISAJE Y JARDIN		6 h	3º	REVISIÓN DE EXAMEN		2 h													
APROBADO	EXAMEN FINAL	2º		2º		1º		1º											
		MATERIALES DE LA CONSTRUCCIÓN	4 h	CURVAS Y SUPERFICIES	4 h	EXAMEN SORPRESA		MECÁNICA FÍSICA	4 h	CLASE EN EL AULA MUSEO	4 h	ENTREGA DE MAQUETA	PIERDES 2 h	GDA	2 h	DAI	2 h		

VdeVigueta no se hace responsable de los posibles daños que el ETSAMPOLY pueda causar en tu rendimiento académico. Ganar en este juego no garantiza la obtención del título del Grado en fundamentos de la Arquitectura © 2016, VdeVigueta

JESSICA REVIT

EL ETSAMPOLY ES EL JUEGO PERFECTO PARA CUALQUIERA QUE QUIERA PONERSE EN LA PIEL DE UN ESTUDIANTE DE ARQUITECTURA.

EL JUEGO TIENE COMO MISIÓN SUPERAR TODAS LAS ASIGNATURAS Y CONSEGUIR GRADUATE. SIN EMBARGO, ES EXTREMADAMENTE DIFÍCIL CONSEGUIR ACABAR EL JUEGO. EXACTAMENTE IGUAL QUE LA CARRERA DE ARQUITECTURA. ¿COINCIDENCIA? CLARAMENTE NO. EL JUEGO ESTÁ TOTALMENTE DISEÑADO PARA QUE SUFRAS EL ESTRÉS DE AÑOS DE SUFRIMIENTO EN UNAS POCAS HORAS DE JUEGO.

PODRÁS ALIARTE CON TUS COMPAÑEROS O SER EL PRINGADO QUE QUIERE CONSEGUIR TODO EN SOLITARIO. ES TU DECISIÓN.

ENCONTRARÁS REVISIONES DE EXAMEN, EXÁMENES SORPRESA, LA ACREDITACIÓN DEL NIVEL B2, ... PERO TEN CUIDADO PORQUE SI NO ES TU DÍA DE SUERTE TU PROFESOR PUEDE ENVIARTE AL EXAMEN FINAL, EL CUAL QUIZÁS NUNCA CONSIGAS APROBAR.

¡TE DESEAMOS MUCHA SUERTE EN EL JUEGO DE LA ARQUITECTURA!

DESCARGA LAS FICHAS Y LAS REGLAS DE JUEGO:



<http://bit.ly/juegosVdV>

