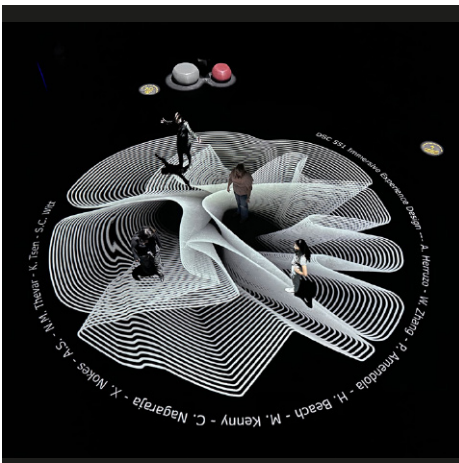
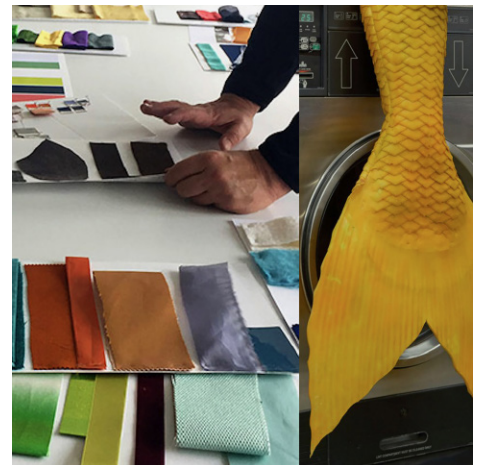


Workshop

25/26

SETTEMBRE - OTTOBRE



Samuele Canestrari e
Marco Tavarneri (Italia)

Processo serigrafico

Workshop in italiano

Obiettivo

Elaborare un'opera grafica legata al tema proposto che verrà stampata su vari supporti quali shopper, t-shirt e carta allo scopo di mostrare l'enorme versatilità della tecnica serigrafica. Verranno forniti gli strumenti di base per la stampa su tessuto e carta.

Programma

Verranno illustrate, attraverso la visione di campioni, materiale cartaceo, pellicole e dimostrazioni dirette, le principali tecniche di realizzazione delle immagini per sfruttare al meglio le potenzialità della stampa serigrafica: caratteristiche dei colori coprenti e trasparenti, retini, fotografie, accorgimenti per evitare i fuori registro, grafismi a pastello e a pennello.

Verranno inoltre mostrati esempi di utilizzo degli inchiostri trasparenti per far comprendere le potenzialità della sovrastampa in ambito editoriale.

Saranno trattate le varie tecniche di realizzazione della pellicola serigrafica, dalla consueta creazione dell'immagine da file con l'ausilio dei programmi di grafica alla tecnica pittorica direttamente su acetato con inchiostri, punte da incisione, collage e texture.

I partecipanti saranno chiamati a realizzare un bozzetto che, correttamente adattato, porterà alla produzione della pellicola serigrafica.

Una volta realizzate le pellicole, verrà mostrato il processo di impressione e sviluppo dei telai di stampa con gelatina fotosensibile.

A questo processo seguirà la stampa vera e propria dei livelli di colore.



PERCORSO

Editoria, creazione contenuti e gestione media

REFERENTE

Enrico Versari, Matteo Pini

DESTINATARI

Biennio

Triennio

ORE 24

CFA 2

ISCRITTI massimo 15 studenti

ORARIO

Ottobre 2026

MAR 06 ore 9:30 - 12:30 / 14:00 - 17:00

MER 07 ore 9:30 - 12:30 / 14:00 - 17:00

GIO 08 ore 9:30 - 12:30 / 14:00 - 17:00

VEN 09 ore 9:30 - 12:30 / 14:00 - 17:00

Adalberto Monti (Italia)

Il colore: un linguaggio internazionale che tutti conoscono

Visivo (soggettivo) –
Oggettivo (misurabile)

Workshop in italiano

Valutare oggettivamente un colore significa identificarlo tra gli infiniti colori. L'obiettivo è quello di descrivere un determinato colore in modo tale che venga riprodotto in maniera cromaticamente fedele, entro determinate tolleranze.

Il programma di colorimetria affronta le parti fondamentali della disciplina che dobbiamo conoscere per comprendere perché dobbiamo misurare il colore, a partire dalle premesse e dagli obiettivi. Verranno trattate la valutazione oggettiva e la valutazione soggettiva del colore, il rapporto tra l'occhio e lo strumento e il funzionamento del sistema occhio/cervello.

Saranno illustrate le caratteristiche oggettive del colore, ovvero gli elementi indispensabili che ne permettono una valutazione misurabile: chiarezza/luminosità (quantità di energia luminosa riflessa), tinta (tonalità, il colore percepito) e saturazione (intensità di tonalità di un colore). Verranno inoltre affrontati l'induzione cromatica, cioè l'influenza dei colori circostanti sul colore che stiamo osservando, e il metamerismo, ovvero il fenomeno per cui due colori appaiono visivamente uguali, in determinate condizioni di illuminazione, pur avendo caratteristiche fisiche diverse.

Il programma proseguirà con lo spettro di riflessione di una superficie colorata, lo spettrofotometro e la sua impostazione. Si tratteranno inoltre le esigenze cromatiche espresse dal cliente, applicabili in funzione delle nuove tecnologie attraverso la conoscenza tecnico-pratica del colore.



PERCORSO

Editoria, creazione contenuti e gestione media

REFERENTE

Roberto Ossani, Matteo Pini

DESTINATARI

Biennio
Triennio

ORE 24

CFA 2

ISCRITTI massimo 20 studenti

ORARIO

Settembre / Ottobre 2026

MAR 29 ore 10:00 - 13:00 / 14:00 - 17:00

MER 30 ore 10:00 - 13:00 / 14:00 - 17:00

GIO 01 ore 10:00 - 13:00 / 14:00 - 17:00

VEN 02 ore 10:00 - 13:00 / 14:00 - 17:00

Verranno approfondite le condizioni di visione del colore: se cambiano, varia anche il colore percepito dell'oggetto osservato. Si prenderanno in considerazione la sensibilità soggettiva dell'osservatore, non direttamente confrontabile con quella di altri, la superficie colorata e la fonte luminosa, che influenza in modo determinante il colore. Saranno inoltre esaminati la posizione dalla quale osserviamo l'oggetto e l'angolo di visione, l'ambiente e il piano di visione, la dimensione e l'area dell'oggetto osservato, nonché il contrasto determinato da uno sfondo chiaro o scuro, lucido o opaco, uniforme o fantasia.

Si passerà quindi al grafico CIE $L^*a^*b^*$ e alla sua costruzione, alla comprensione dei valori CIE $L^*a^*b^*$ e C^*h^* e all'identificazione sul grafico CIELAB dei colori misurati. Verrà introdotto il Delta E (ΔE), con il calcolo del ΔE_{76} e del ΔE_{2000} , e saranno illustrate le diverse differenze cromatiche: ΔE definisce la differenza complessiva di colore, ΔH la differenza di tinta, ΔC la differenza di saturazione e ΔL la differenza di chiarezza.

Il percorso si concluderà con le misurazioni spettrofotometriche del colore, passando dalla teoria alla pratica.

Letizia Mammini (Italia)

Progettare l'ombra con la luce

Workshop in italiano

Il presente workshop analizza il ruolo determinante della luce e dell'ombra non solo come fenomeni fisici, ma come veri e propri strumenti progettuali capaci di definire lo spazio e la forma.

In architettura e nelle arti visive, il contrasto chiaroscurale non è un semplice effetto dell'illuminazione, bensì un linguaggio che modula la percezione psicologica e sensoriale dell'osservatore.

L'analisi si articola attraverso tre direttrici principali:

- La plasticità della forma: come l'ombra "scolpisce" i volumi, conferendo profondità alle superfici bidimensionali e definendo le forme tridimensionali.

Il percorso spazia dal chiaroscuro caravaggesco alle architetture di Tadao Ando, fino alle opere di Gino De Dominicis, nelle quali l'ombra sostiene la componente fisica dell'opera e diventa elemento attivo.

- La dimensione temporale: l'uso della luce naturale come elemento dinamico che modifica la percezione dell'opera o dell'edificio nel corso della giornata, conferendo un carattere effimero alla stabilità della materia.

La serie della Cattedrale di Rouen di Monet permette di comprendere lo studio della luce e delle sue variazioni cromatiche nel tempo. In ambito architettonico, il tema viene esplorato attraverso le facciate dinamiche che modulano la luce solare, come quelle dell'Istituto del Mondo Arabo a Parigi di Jean Nouvel, del 1987, e delle Al Bahar Towers ad Abu Dhabi, dotate di un sistema intelligente di schermatura solare.

- Il design come generatore di spazio: la transizione dalla teoria alla pratica attraverso la progettazione di un dispositivo d'illuminazione capace di generare emozioni attraverso



PERCORSO

Tecniche e strumenti per il design di prodotto

REFERENTE

Enrico Versari, Giorgio Gurioli

DESTINATARI

Biennio

Triennio

ORE 27

CFA 2,16

ISCRITTI massimo 15 studenti

ORARIO

Ottobre 2026

LUN 05 ore 9:00 - 12:00 / 14:30-17:30

MAR 06 ore 9:00 - 12:00 / 14:30-17:30

MER 07 ore 9:00 - 12:00 / 14:30-17:30

GIO 08 ore 9:00 - 12:00 / 14:30-17:30

VEN 09 ore 9:00 - 12:00

le ombre, che diventano elementi caratterizzanti dello spazio.

Quest'ultima sezione si focalizza sullo sviluppo di una lampada concepita non come semplice corpo illuminante, ma come proiettore di architetture immateriali.

Attraverso lo studio di geometrie sottrattive e filtri materici, l'oggetto trasforma l'ambiente circostante.

La sorgente luminosa diventa il motore del progetto, mentre l'ombra proiettata diventa il materiale da costruzione che altera le proporzioni percepite della stanza, creando decoro e mutando lo scenario percettivo.

Desolina Suter (Francia)

Vedere l'invisibile

Il colore come linguaggio
sensibile, materia
progettuale e strumento di
visione

Workshop in italiano

Il workshop propone un'immersione teorica e pratica nel colore come strumento di ricerca, narrazione e progettazione contemporanea.

Attraverso un approccio interdisciplinare che intreccia design, moda, arte, tessile, materiali, fotografia e osservazione socioculturale, gli studenti esploreranno il colore non solo come elemento estetico, ma come fenomeno sensibile, emotivo e strategico.

Partendo dall'esperienza internazionale di Desolina Suter nel trend forecasting, nell'art direction e nello sviluppo creativo per il design e la moda, il workshop affronterà il colore anche come segnale e anticipazione dei cambiamenti culturali e delle trasformazioni del gusto.

Un designer non deve cercare il colore perfetto. Deve imparare a vedere il colore dove gli altri non lo vedono.

Per una settimana si lavorerà tra osservazione e ricerca, esplorando territorio, materiali, texture, immagini, palette e scenari futuri. Uscendo dall'aula, gli studenti raccoglieranno frammenti e materiali inattesi: una gomma, un pezzo di plastica, un muro scrostato, un imballaggio, una superficie deteriorata. La sostenibilità diventa parte integrante del processo: scarti, materiali residuali, tracce urbane e oggetti ordinari possono trasformarsi in risorse progettuali e diventare origine di nuove palette, atmosfere e narrazioni. Dalla realtà alla ricerca, dalla ricerca alla palette, dalla palette a un mondo possibile. Il percorso si concluderà con la presenta-



PERCORSO

Tecniche e strumenti per il design di prodotto

REFERENTE

Sabrina Sguanci, Giorgio Gurioli

DESTINATARI

Biennio
Triennio

ORE 30

CFA 2,40

ISCRITTO massimo 15 studenti

ORARIO

Ottobre 2026

LUN 05 ore 14:00 - 17:40

MAR 06 ore 9:15 - 13:00 / 14:00 - 17:40

MER 07 ore 9:15 - 13:00 / 14:00 - 17:40

GIO 08 ore 9:15 - 13:00 / 14:00 - 17:40

VEN 09 ore 9:15 - 13:00

zione di una personale visione cromatica del futuro, attraverso materiali, immagini e storytelling.

Non serve saper fare belle palette cromatiche. Serve imparare a guardare.

Obiettivi del workshop

Comprendere il colore come linguaggio percettivo e culturale.

- Analizzare le relazioni tra colore, materiali e superficie.
- Sviluppare una metodologia personale di ricerca cromatica.
- Tradurre suggestioni visive e concettuali in palette, materiali e narrazioni progettuali.
- Stimolare una riflessione sul ruolo del colore nei processi contemporanei di design e comunicazione.

Output finale

Al termine della settimana verranno presentati i progetti sviluppati durante il workshop sotto forma di:

- tavole visive;
- palette e materiali;
- composizioni;
- storytelling cromatici;
- mini scenari di tendenza.

L'obiettivo finale è offrire agli studenti strumenti concreti per utilizzare il colore come elemento centrale del processo creativo e progettuale, sviluppando al tempo stesso uno sguardo critico, sensibile e contemporaneo sul mondo visivo che ci circonda.

Andrea Pedna (Italia)

Interactive Video Mapping & Real-time visuals tracking

L'immagine come "portale", non come schermo

Workshop in italiano

Obiettivo

Il workshop si propone di fornire agli studenti gli strumenti per progettare installazioni audiovisive mappate su superfici architettoniche e di altra natura e creare flussi visivi capaci di interagire con il pubblico.

I software e i dispositivi utilizzati saranno:

- * Resolume Arena, per il videomapping su superfici fisiche;
- * TouchDesigner, per creare visual generativi e logiche interattive;
- * Kinect, per rilevare la presenza, il corpo e il movimento del pubblico.

Il workshop sarà finalizzato alla realizzazione di un'installazione di forte impatto visivo e interattivo, che verrà presentata durante il PNA – Premio Nazionale delle Arti.



PERCORSO

Ambienti digitali e intelligenza artificiale

REFERENTE

Andrea Pedna

DESTINATARI

Biennio
Triennio

ORE 40

CFA 3,20

ISCRITTI massimo 10 studenti

ORARIO

Settembre / Ottobre 2026

LUN 28	ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 18:00
MAR 29	ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 18:00
MER 30	ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 18:00
GIO 01	ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 18:00
VEN 02	ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 18:00

Elena Cavallin, Valentina Nitti
(Italia)

SEED(ing) with GenAI **Sketch · Encode · Execute** **· Display**

Progettare software che
generano sistemi visivi
flessibili con creative
coding e GenAI

Workshop in italiano

Un'identità visiva oggi funziona come un sistema: componenti, regole, trasformazioni. Un insieme di principi capace di adattarsi a formati, media e contesti diversi senza perdere coerenza e riconoscibilità.

A partire dal concetto di arte programmata, in cui l'opera nasce da una regola e dalle sue infinite variazioni, il workshop esplora il creative coding come pratica progettuale.

In tre giorni, gli studenti progetteranno uno strumento personalizzato. Partendo da un sistema visivo disegnato su carta, lo tradurranno in un piccolo software e lo svilupperanno affinché, da un unico nucleo di regole, possano nascere molteplici rappresentazioni coerenti tra loro. L'AI generativa li affiancherà come pair programmer.

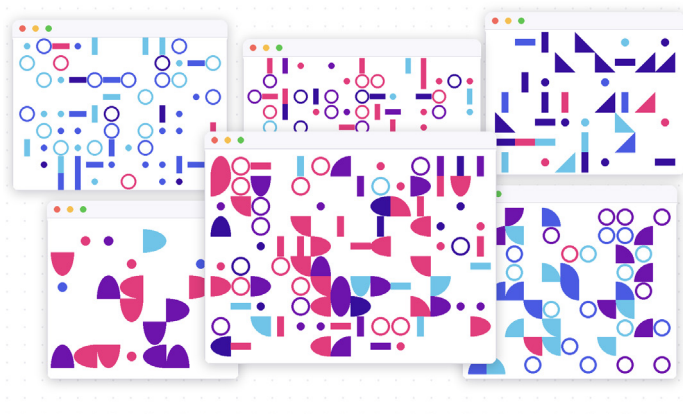
Il percorso si articola in quattro fasi: sketch, disegnare il sistema; encode, tradurlo in codice; execute, generare le variazioni; display, renderle tangibili.

Al termine del workshop, ogni studente avrà sviluppato una grammatica visiva, uno strumento generativo funzionante e riutilizzabile, una serie coordinata di applicazioni e una consapevolezza più lucida del ruolo dell'AI nel processo progettuale.

Programma

Giorno 1 · SKETCH

La mattina sarà dedicata all'introduzione ai



PERCORSO

Ambienti digitali e intelligenza artificiale

REFERENTE

Marco Luitprandi, Andrea Pedna

DESTINATARI

Biennio

Triennio

ORE 24

CFA 2

ISCRITTI massimo 20

ORARIO

Ottobre 2026

LUN 5 ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 18:00

MAR 6 ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 18:00

GIO 8 ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 18:00

Flexible Visual Systems, con particolare attenzione ai sistemi form-based e transformation-based. Nel pomeriggio si lavorerà in modo analogico su griglia: ogni gruppo definirà la propria grammatica visiva, individuando componenti minimi, regole di trasformazione, vincoli e palette.

Giorno 2 · ENCODE

La mattina si svolgeranno esercizi sugli elementi di base del creative coding — modulo, griglia, loop e parametri — e sul vibe coding. Il pomeriggio sarà dedicato alla costruzione del proprio strumento generativo, con l'AI generativa come pair programmer: parametri modificabili, casualità controllata, esportazione in SVG e PNG e sessioni di lettura critica del codice. L'obiettivo sarà ottenere un software funzionante, coerente con la grammatica visiva definita il primo giorno.

Giorno 3 · EXECUTE / DISPLAY

La mattina sarà dedicata alla produzione di una serie di grafiche statiche e in movimento — poster, pattern, loop video e tipografia cinetica — generate con il proprio strumento a partire da un brief dedicato a un festival musicale. Nel pomeriggio si procederà alla selezione e alla curatela degli elaborati, seguita da una riflessione conclusiva su autorialità, delega e AI generativa. Il workshop si concluderà con un artefatto collettivo e la proiezione dei lavori.

L'Uovo di Colombo Breaking Bread

Workshop in italiano

Una settimana per affrontare una delle sfide della transizione ecologica: come ridurre lo spreco alimentare, trasformando le eccedenze in nuove risorse?

Un workshop di Design Sprint, tra Food Design e fornelli, che parte da un bisogno reale: valorizzare gli avanzi e le eccedenze alimentari attraverso la creazione di nuovi prodotti edibili.

Con un approccio di *Design With Food*, gli studenti metteranno in gioco le proprie conoscenze e competenze per co-progettare concept e prototipi di prodotti alimentari. Metodo, originalità, curiosità e voglia di sperimentare saranno gli ingredienti imprescindibili di un percorso pratico, con le mani in pasta: un'opportunità concreta per esplorare le potenzialità del design come attivatore di processi di trasformazione a impatto sociale.

Informazioni utili per gli studenti

Il workshop prevede la manipolazione e l'utilizzo di ingredienti alimentari, tra cui farina e semola contenenti glutine, coloranti, addensanti e gelificanti.

Pur adottando adeguate pratiche igieniche, non è possibile garantire l'assenza di contaminazioni crociate con allergeni.

Gli studenti con allergie alimentari, celiachia, intolleranze significative o altre condizioni che possano rendere rischiose le attività previste sono invitati a contattare gli organizzatori prima dell'iscrizione, per conoscere gli ingredienti utilizzati e le modalità di svolgimento.

Qualora non sia possibile garantire condizioni di partecipazione adeguate alle esigenze individuali, non sarà possibile prendere parte alle attività di manipolazione alimentare.



PERCORSO

Design sociale e sistemico

REFERENTE

Ivan Severi, Eugenio Lo Turco

DESTINATARI

Biennio

Triennio

ORE 36

CFA 2,90

ISCRITTI massimo 15 studenti

ORARIO

Ottobre 2026

LUN 05 ore 14:00 - 18:00

MAR 06 ore 9:00 - 13:00 / 14:00-18:00

MER 07 ore 9:00 - 13:00 / 14:00-18:00

GIO 08 ore 9:00 - 13:00 / 14:00-18:00

VEN 09 ore 9:00 - 13:00 / 14:00-18:00

Valerio Vinaccia / Ánako APS
(Italia)

Meno, ma abbastanza

Design essenziale per situazioni di fragilità

Workshop in italiano

MENO, MA ABBASTANZA è un workshop intensivo di design sociale e sistemico dedicato a una domanda concreta: come progettare una soluzione utile quando acqua, energia, spazio, materiali, capacità produttive e infrastrutture non possono essere dati per scontati?

A partire dall'esperienza di Ánako nel design sociale e umanitario, gli studenti lavoreranno in gruppi su sfide circoscritte, derivate da bisogni reali: accesso e gestione dell'acqua; cura della persona, maternità e infanzia; vita quotidiana in condizioni temporanee o precarie; energia, clima e autonomia da infrastrutture complesse. Ogni gruppo partirà da una persona, un gesto e un contesto preciso, evitando di progettare per una generica idea di "emergenza".

Il percorso seguirà un processo di ricerca, definizione del problema, ideazione, selezione, verifica e rappresentazione. Le proposte saranno valutate rispetto a vincoli concreti: semplicità d'uso, accessibilità, riduzione dei componenti e dei consumi, trasportabilità, manutenzione, possibilità di produzione o riparazione locale ed efficacia in condizioni non ideali.

Gli esiti potranno essere prodotti, dispositivi, piccoli sistemi, servizi leggeri o soluzioni integrate di prodotto e comunicazione. L'obiettivo è comprendere quanto si può sottrarre senza compromettere efficacia, dignità e qualità d'uso. I progetti saranno documentati attraverso elaborati visivi e modelli di studio, adatti alla presentazione e all'eventuale esposizione durante ANIMA MUNDI, nell'ambito del PNA – Premio Nazionale delle Arti.



PERCORSO

Design sociale e sistemico

REFERENTE

Maria Concetta Cossa , Ivan Severi

DESTINATARI

Biennio

Triennio

ORE 28

CFA 2,25

ISCRITTI massimo 15 studenti

ORARIO

Ottobre 2026

LUN 05 ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 18:00

MAR 06 ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 16:00

MER 07 ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 16:00

GIO 08 ore 9:00 - 13:00 / 14:00 - 18:00

Obiettivi

- Tradurre un bisogno reale in una domanda progettuale precisa, distinguendo il problema dalla soluzione presunta.
- Progettare a partire dai vincoli, usando la sottrazione come strumento per ridurre componenti, dipendenze, consumi e complessità, preservando dignità e qualità d'uso.
- Verificare le proposte rispetto al contesto, all'accessibilità, alle risorse disponibili e alle esigenze di manutenzione, trasporto, produzione e riparazione locale.
- Integrare le competenze di Design del Prodotto e Design della Comunicazione per costruire soluzioni efficaci e comprensibili.
- Sviluppare concept concreti, sufficientemente definiti da poter essere presentati, discussi ed eventualmente esposti nell'ambito del PNA.

Programma

Giorno 1 · Vedere ciò che manca

Introduzione attraverso casi reali di Ánako e presentazione di tre o quattro sfide progettuali. Ogni gruppo sceglierà una sfida e definirà un quadro essenziale di utenti, azioni, ambiente, risorse disponibili e criticità. La giornata si concluderà con la formulazione di una domanda progettuale precisa e dei criteri di valutazione della soluzione.

Giorno 2 · Togliere

Sviluppo rapido di alternative e selezione delle direzioni più promettenti. Ogni proposta sarà sottoposta a uno stress test: funziona senza elettricità o con energia limitata? È trasportabile? Cosa accade se un componente si rompe? È comprensibile senza istruzioni complesse? Può essere prodotta, riparata o adattata localmente? Quanto materiale e quanti componenti sono davvero necessari?

Giorno 3 · Rendere reale

Definizione dei concept attraverso schizzi, disegni, diagrammi, storyboard, rendering e modelli di studio. Quando utile e compatibilmente con i laboratori disponibili, i gruppi potranno verificare geometrie, assemblaggi e principi di funzionamento mediante modellazione, stampa 3D, lavorazioni semplici e sperimentazioni sui materiali, comprese possibili applicazioni della ceramica. Una revisione intermedia verificherà uso, funzionamento e coerenza con il contesto.

Giorno 4 · Verificare e raccontare

Perfezionamento della soluzione e verifica finale rispetto ai criteri definiti il primo giorno. Sviluppo dello scenario d'uso e della comunicazione del progetto: cosa risolve, per chi, in quale contesto, con quali risorse e con quali limiti. Preparazione degli elaborati e dei modelli di studio, presentazione e discussione finale dei progetti, con selezione dei materiali più adatti all'esposizione durante ANIMA MUNDI.

WORKSHOP 2° SEMESTRE 2025/2026								
EDITORIA, CREAZIONE CONTENUTI E GESTIONE MEDIA			TECNICHE E STRUMENTI PER IL DESIGN DI PRODOTTO		AMBIENTI DIGITALI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE		DESIGN SOCIALE E SISTEMICO	
Il processo serigrafico			Il colore: un linguaggio internazionale che tutti conoscono		Progettare l’ombra con la luce		Vedere l’invisibile	
Interactive Video Mapping & Real-time visuals tracking			SEED(ing) with GenAI Sketch · Encode · Execute · Display		L’Uovo di Colombo		Meno, ma abbastanza	
LUN 28 SETT..					09:00-13:00 14:00-18:00			
MAR 29 SETT.		10:00-13:00 14:00-17:00			09:00-13:00 14:00-18:00			
MER 30 SETT.		10:00-13:00 14:00-17:00			09:00-13:00 14:00-18:00			
GIO 01 OTT.		10:00-13:00 14:00-17:00			09:00-13:00 14:00-18:00			
VEN 02 OTT.		10:00-13:00 14:00-17:00			09:00-13:00 14:00-18:00			
LUN 05 OTT.			09:00-12:00 14:30-17:30	14:00-17:00		09:00-13:00 14:00-18:00	14:00-18:00	09:00-13:00 14:00-18:00
MAR 06 OTT.	09:30-12:30 14:00-17:00		09:00-12:00 14:30-17:30	09:15-13:00 14:00-17:40		09:00-13:00 14:00-18:00	09:00-13:00 14:00-18:00	09:00-13:00 14:00-16:00
MER 07 OTT.	09:30-12:30 14:00-17:00		09:00-12:00 14:30-17:30	09:15-13:00 14:00-17:40			09:00-13:00 14:00-18:00	09:00-13:00 14:00-16:00
GIO 08 OTT.	09:30-12:30 14:00-17:00		09:00-12:00 14:30-17:30	09:15-13:00 14:00-17:40		09:00-13:00 14:00-18:00	09:00-13:00 14:00-18:00	09:00-13:00 14:00-18:00
VEN 09 OTT.	09:30-12:30 14:00-17:00		09:00-12:00	09:15-13:00			09:00-13:00 14:00-18:00	