

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 1	Tema 1. Creatividad, inspiración e ideas. Técnicas y materiales en el diseño gráfico. De lo analógico a lo digital 1.1 ¿Cómo estudiar este tema? 1.2 Creatividad, inspiración e ideas 1.3 Las Bellas Artes en el diseño gráfico. Técnicas y materiales 1.4 Referencias bibliográficas		Asistencia a 3 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,15 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.1 puntos)
Semana 2	Tema 2. Referentes en el diseño gráfico del S. XX y XXI 2.1 ¿Cómo estudiar este tema? 2.2 Los diseñadores gráficos que han marcado la historia 2.3 Los diseñadores más influyentes 2.4. Referentes de diseñadores gráficos hoy		Foro: Agencias de publicidad (1.35 puntos) Test - Tema 02 (0.1 puntos)
Semana 3	Tema 3. De las calles a la agencia 3.1 ¿Cómo estudiar este tema? 3.2 De las calles a la agencia 3.3 Arte urbano aplicado a la publicidad 3.4 Referencias bibliográficas	Trabajo: Creación de cinco gráficas publicitarias (2.4 puntos)	Test - Tema 03 (0.1 puntos)
Semana 4	Tema 4. Photoshop I 4.1 ¿Cómo estudiar este tema? 4.2 Recuerdo de las herramientas de Photoshop 4.3 Cómo trabajar con capas 4.4 Canales y trazados 4.5 Trabajar con máscaras 4.6 Referencias bibliográficas		Test - Tema 04 (0.1 puntos)
Semana 5	Tema 5. Photoshop II 5.1 ¿Cómo estudiar este tema? 5.2 Cómo crear un GIF animado 5.3 Acciones y lotes	Trabajo: Gráfica publicitaria A4 con papeles y objeto real (2.4 puntos)	Test - Tema 05 (0.1 puntos)
Semana 6	Tema 6. Illustrator 6.1 ¿Cómo estudiar este tema? 6.2 Trabajando con capas para crear ilustraciones		
Semana 7	Tema 6. Illustrator (continuación) 6.3 Trabajar con efecto 3D 6.4 Cómo preparar los archivos para la web 6.5 Referencias bibliográficas		Test - Tema 06 (0.1 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 8	Tema 7. Diferentes formatos en diseño editorial 7.1 ¿Cómo estudiar este tema? 7.2 Diseño editorial 7.3 Diferentes formatos en el diseño editorial 7.4 Anatomía de una revista 7.5 Referencias bibliográficas	Trabajo: Crear un objeto 3D con Illustrator (2.4 puntos)	Test - Tema 07 (0.1 puntos)
Semana 9	Tema 8. Indesign interactivo 8.1 ¿Cómo estudiar este tema? 8.2 Herramientas indispensables de Indesign		
Semana 10	Tema 8. Indesign interactivo (continuación) 8.3 Los PDF interactivos 8.4 Referencias bibliográficas		Test - Tema 08 (0.1 puntos)
Semana 11	Tema 9. Diseño editorial: Portadas de revistas 9.1 ¿Cómo estudiar este tema? 9.2 Diseño editorial. Portadas de revista 9.3 Diferentes maneras de diseñar una portada de revista 9.4 Fernando Gutiérrez 9.5 Referencias bibliográficas	Trabajo: Crear la portada de un disco a partir de una foto, dibujo o ilustración propia (2.4 puntos)	Test - Tema 09 (0.1 puntos)
Semana 12	Tema 10. Diseño editorial: Historia de las tipografías. Unos tipos interesantes 10.1 ¿Cómo estudiar este tema? 10.2 Historia de las tipografías 10.3 Unos tipos interesantes 10.4 Referencias bibliográficas		Test - Tema 10 (0.1 puntos)
Semana 13	Tema 11. Diseño editorial: Cómo crear una tipografía 11.1 ¿Cómo estudiar este tema? 11.2 Cómo crear tipografías desde cero 11.3 Cómo instalar nuestra fuente en el ordenador 11.4 Referencias bibliográficas	Trabajo: Creación de una tipografía para las 5 vocales (2.4 puntos)	Test - Tema 11 (0.1 puntos)
Semana 14	Tema 12. Diseño web 12.1 ¿Cómo estudiar este tema? 12.2 Diferentes tipos de páginas web 12.3 ¿Qué es un mailing? Ejemplos		Test - Tema 12 (0.1 puntos)
Semana 15	Semana de repaso		
Semana 16	Semana de exámenes		