

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 (6.0 puntos) | Eventos (3.0 puntos) | Laboratorios (6.0 puntos) |
|----------|--|---|--|---|
| Semana 1 | Tema 1. Introducción al diseño de productos digitales 1.1 ¿Cómo estudiar este tema? 1.2 Historia y Ética 1.3 Fundamentos, leyes y principios 1.4 Tendencias y nuevos medios | | Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una) Test Tema 1 (0.1 puntos) | |
| Semana 2 | Tema 2. Gestión de proyectos de diseño 2.1 ¿Cómo estudiar este tema? 2.2 Claves actuales para la gestión de proyectos de diseño 2.3 Tipos de sistemas de gestión de proyectos 2.4 Contactos comerciales 2.5 Presupuesto, alcance y organización 2.6 Cálculo de MRA (Mínimo Ratio Aceptable) | | Test Tema 2 (0.1 puntos) | |
| Semana 3 | Tema 3. Producción de proyectos de diseño 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Construcción de una metodología 3.3. Sistemas de trabajo y entregable 3.4. Porfolio 3.5. Herramientas | | Test Tema 3 (0.1 puntos) | |
| Semana 4 | Tema 4. Diseño visual para apps y webs 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Definición 4.3. Conceptos constructivos 4.4. Herramientas | | Test Tema 4 (0.1 puntos) | Laboratorio: Diseño visual de pantallas de una app iOS (2.0 puntos) |
| Semana 5 | Tema 5. Ilustración vectorial 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Vector vs. pixel. Actualidad y herramientas 5.3. Ecosistema multiformato-dispositivo de una imagen de campaña de publicidad 5.4. Exportables habituales | Trabajo: Diseñar piezas creativas de campaña (2.0 puntos) | Test Tema 5 (0.1 puntos) | |

| | Contenido teórico | Actividades (6.0 puntos) | Eventos (3.0 puntos) | Laboratorios (6.0 puntos) |
|-----------|--|--|--|---|
| Semana 6 | Tema 6. Diseño editorial digital 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Algunos principios tipográficos 6.3. Ejemplos 6.4. UX en diseño editorial 6.5. Herramientas | | Test Tema 6 (0.1 puntos) | |
| Semana 7 | Tema 7. Fotografía e imagen digital 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Preproducción 7.3. Producción 7.4. Postproducción 7.5. Exportables | Trabajo: Fotografía y postproducción fotográfica para landing page (2.0 puntos) | Test Tema 7 (0.1 puntos) | |
| Semana 8 | Tema 8. Iconografía y pictogramas 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Leyes y principios 8.3. Iconos responsivos y adaptativos 8.4. Codificación a tipografía | Trabajo: Diseño y construcción de iconos responsivos (2.0 puntos) | Test Tema 8 (0.1 puntos) | |
| Semana 9 | Tema 9. Audiovisual 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Concepto y técnica 9.3. Metodología 9.4. Espacio de trabajo en After Effects 9.5. Programación 9.6. Codificación y exportación | | Test Tema 9 (0.1 puntos) | |
| Semana 10 | Tema 10. 3D 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Algunas aplicaciones del diseño 3D 10.3. Conceptos 3D 10.4. Exportación 10.5. Postproducción 10.6. Herramientas y recursos | | Test Tema 10 (0.1 puntos) | |
| Semana 11 | Tema 11. Diseño generativo 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Teoría 11.3. Aplicaciones 11.4. Referentes 11.5. Herramientas y recursos | | Test Tema 11 (0.1 puntos) Foro: Aplicación de soluciones de diseño (1.3 puntos) | |
| Semana 12 | Tema 12. Digital Signage 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Digitalización de espacios 12.3. Limitaciones 12.4. Buenas prácticas de diseño 12.5. Algunos ejemplos 12.6. Software de Ad Servers | | Test Tema 12 (0.1 puntos) | Laboratorio: Creación de un anuncio para Internet y televisión (4.0 puntos) |

| | Contenido teórico | Actividades (6.0 puntos) | Eventos (3.0 puntos) | Laboratorios (6.0 puntos) |
|-----------|---|-----------------------------|------------------------------|------------------------------|
| Semana 13 | Tema 13. Realidad virtual, mixta y aumentada 13.1. ¿Cómo estudiar este tema? 13.2. Mercado actual y potencial 13.3. Características y limitaciones 13.4. Consejos constructivos 12.5. Ejemplos prácticos 13.6. Software y recursos | | Test Tema 13 (0.1 puntos) | |
| Semana 14 | Tema 14. Inteligencia Artificial aplicada a diseño 14.1. ¿Cómo estudiar este tema? 14.2. Qué es y cómo funciona la IA y deep learning 14.3. Sistemas de IA para diseño 14.4. Cómo será el futuro del diseño | | Test Tema 14 (0.1 puntos) | |
| Semana 15 | Tema 15. Herramientas 15.1. ¿Cómo estudiar este tema? 15.2. <i>Project Management</i> 15.3. Comunicación 15.4. Ideación y definición 15.5. Prototipado 15.6. Diseño de interfaz 15.7. Mockups 15.8. Validación 15.9. Control de versiones y archivo | | Test Tema 15 (0.1 puntos) | |
| Semana 16 | Semana de exámenes | | | |