

## 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).

|          | Temas  | Actividades<br>(15.0 puntos)   | Clases en directo  |
|----------|--|--|--|
| Semana 1 | <p><b>Tema 1. Introducción al diseño de productos digitales</b></p> <p>1.1 ¿Cómo estudiar este tema?<br/>1.2 Historia y Ética<br/>1.3 Fundamentos, leyes y principios<br/>1.4 Tendencias y nuevos medios<br/>1.5 Referencias bibliográficas</p> <p><b>Tema 2. Gestión de proyectos de diseño</b></p> <p>2.1 ¿Cómo estudiar este tema?<br/>2.2 Claves actuales para la gestión de proyectos de diseño<br/>2.3 Tipos de sistemas de gestión de proyectos<br/>2.4 Contactos comerciales<br/>2.5 Presupuesto, alcance y organización<br/>2.6 Cálculo de MRA (Mínimo Ratio Aceptable)</p> | <p>Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una)</p> <p>Test Tema 1 (0.1 puntos)<br/>Test Tema 2 (0.1 puntos)</p> | Presentación de la asignatura y clase de los temas 1 y 2 |
| Semana 2 | <p><b>Tema 3. Producción de proyectos de diseño</b></p> <p>3.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br/>3.2. Construcción de una metodología<br/>3.3. Sistemas de trabajo y entregable<br/>3.4. Portfolio<br/>3.5. Herramientas<br/>3.6 Referencias bibliográficas</p> <p><b>Tema 4. Herramientas</b></p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br/>4.2. <i>Project Management</i><br/>4.3. Comunicación<br/>4.4. Ideación y definición<br/>4.5. Prototipado<br/>4.6. Diseño de interfaz<br/>4.7. Mockups<br/>4.8. Validación<br/>4.9. Control de versiones y archivo</p>                          | <p>Test Tema 3 (0.1 puntos)<br/>Test Tema 4 (0.1 puntos)</p>   | Clase de los temas 3 y 4                                 |

|          | Temas   | Actividades<br>(15.0 puntos)   | Clases en directo   |
|----------|---|--|---|
| Semana 3 | <b>Tema 5. Ilustración vectorial</b><br>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>5.2. Vector vs. píxel. Actualidad y herramientas  |  | Clase del tema 5  |
| Semana 4 | <b>Tema 5. Ilustración vectorial (continuación)</b><br>5.3. Ecosistema multiformato-dispositivo de una imagen de campaña de publicidad<br>5.4. Exportables habituales. <i>Online</i> y <i>offline</i> | Test Tema 5<br>(0.1 puntos)  | Clase del tema 5  |
| Semana 5 | <b>Tema 6. Iconografía y pictogramas</b><br>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>6.2. Leyes y principios   |  | Clase del tema 6  |
| Semana 6 | <b>Tema 6. Iconografía y pictogramas (continuación)</b><br>6.3. Iconos responsivos y adaptativos<br>6.4. Iconos responsivos y adaptativos<br>6.5. Referencias bibliográficas                          | Trabajo:<br>Desarrollo de<br>logotipo y<br>cuerpo<br>iconográfico<br>para app<br>(4.5 puntos)<br>Test Tema 6<br>(0.1 puntos) | Clase del tema 6 y presentación de la actividad Trabajo: Desarrollo de logotipo y cuerpo iconográfico para <i>app</i> |
| Semana 7 | <b>Tema 7. Fotografía e imagen digital</b><br>7.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>7.2. Preproducción<br>7.3. Producción   |  | Clase del tema 7  |
| Semana 8 | <b>Tema 7. Fotografía e imagen digital (continuación)</b><br>7.4. Postproducción<br>7.5. Exportables. <i>Online</i> y <i>offline</i>  | Test Tema 7<br>(0.1 puntos)  | Clase del tema 7  |

|           | Temas   | Actividades<br>(15.0 puntos)  | Clases en directo   |
|-----------|---|---|---|
| Semana 9  | <b>Tema 8. Diseño visual para apps y webs</b><br>8.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>8.2. Definición<br>8.3. Conceptos constructivos                      |   | Clase del tema 8<br><br>Clase de resolución de la actividad Trabajo: Desarrollo de logotipo y cuerpo iconográfico para <i>app</i> |
| Semana 10 | <b>Tema 8. Diseño visual para apps y webs (continuación)</b><br>8.4. Herramientas<br>8.5. Referencias bibliográficas                                    | Trabajo grupal:<br>Diseño visual de una <i>app</i> .<br>Presentación de la actividad grupal y aulas de discusión (4.5 puntos)<br>Test Tema 8 (0.1 puntos) | Clase del tema 8 y presentación de la actividad Trabajo grupal: Diseño visual de una <i>app</i>                                   |
| Semana 11 | <b>Tema 9. Audiovisual</b><br>9.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>9.2. Concepto y técnica<br>9.3. Metodología<br>9.4. Espacio de trabajo en After Effects |   | Clase del tema 9  |
| Semana 12 | <b>Tema 9. Audiovisual (continuación)</b><br>9.5. Programación<br>9.6. Codificación y exportación   | Trabajo:<br>Desarrollo de vídeo que integre <i>motion graphics</i> (4.3 puntos)<br>Test Tema 9 (0.1 puntos)   | Clase del tema 9 y presentación de la actividad Trabajo: Desarrollo de vídeo que integre <i>motion graphics</i>                   |

|           | Temas   | Actividades<br>(15.0 puntos)  | Clases en directo   |
|-----------|---|---|---|
| Semana 13 | <p><b>Tema 10. Diseño editorial digital</b><br/> 10.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br/> 10.2. Algunos principios tipográficos<br/> 10.3. Ejemplos<br/> 10.4. UX en diseño editorial<br/> 10.5. Herramientas</p> <p><b>Tema 11. Marketing interactivo: <i>Digital Signage</i></b><br/> 11.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br/> 11.2. Digitalización de espacios<br/> 11.3. Limitaciones<br/> 11.4. Buenas prácticas de diseño<br/> 11.5. Algunos ejemplos<br/> 11.6. Software de Ad Servers<br/> 11.7. Referencias bibliográficas</p> | <p>Test Tema 10<br/>(0.1 puntos)<br/> Test Tema 11<br/>(0.1 puntos)</p> | <p>Clase de los temas 10 y 11</p> <p>Clase para presentar las conclusiones de la actividad grupal</p> <p>Sesión de explicación del modelo de examen</p> |
| Semana 14 | <p><b>Tema 12. 3D</b><br/> 12.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br/> 12.2. Algunas aplicaciones del diseño 3D<br/> 12.3. Conceptos 3D<br/> 12.4. Exportación<br/> 12.5. Postproducción<br/> 12.6. Herramientas y recursos</p> <p><b>Tema 13. Diseño generativo</b><br/> 13.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br/> 13.2. Teoría<br/> 13.3. Aplicaciones<br/> 13.4. Referentes<br/> 13.5. Herramientas y recursos</p>   | <p>Test Tema 12<br/>(0.1 puntos)<br/> Test Tema 13<br/>(0.1 puntos)</p> | <p>Clase de los temas 12 y 13</p>   |

|           | Temas  | Actividades<br>(15.0 puntos)  | Clases en directo  |
|-----------|--|---|--|
| Semana 15 | <p><b>Tema 14. Realidad virtual, mixta y aumentada</b></p> <p>14.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>14.2. Mercado actual y potencial</p> <p>14.3. Características y limitaciones</p> <p>14.4. Consejos constructivos</p> <p>14.5. Ejemplos prácticos</p> <p>14.6. Software y recursos</p> <p>14.7. Referencias bibliográficas</p> |   | <p>Clase de los temas 14 y 15</p> <p>Clase de resolución de la actividad Trabajo: Desarrollo de vídeo que integre <i>motion graphics</i></p> |
|           | <p><b>Tema 15. Inteligencia Artificial aplicada a diseño</b></p> <p>15.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>15.2. Qué es y cómo funciona la IA y deep learning</p> <p>15.3. Sistemas de IA para diseño</p> <p>15.4. Cómo será el futuro del diseño</p> <p>15.5. Referencias bibliográficas</p>                                      | <p>Test Tema 14<br/>(0.1 puntos)</p> <p>Test Tema 15<br/>(0.1 puntos)</p> |  |
| Semana 16 | <b>Semana de exámenes</b>  |   |  |