

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 (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	Tema 1. El mundo digital ¿Cómo estudiar este tema? Analógico vs. Digital Contenidos y continentes La figura del diseñador-DJ: posproducción Del <i>Do It Yourself</i> al <i>Learn It Yourself: One Week</i> de Buster Keaton y YouTube	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,4 puntos cada una) Test Tema 1 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura Clase del tema 1
Semana 2	Tema 2. Contenidos gráficos digitales ¿Cómo estudiar este tema? Bits Bits que son píxeles: Photoshop Bits que son vectores: Illustrator Bits que son superficies	Test Tema 2 (0.1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 3	Tema 3. Bits: texto (o cómo la labor de un diseñador es selectiva) ¿Cómo estudiar este tema? Textos «escribibles» Day de Kenneth Goldsmith <i>Newspaper Blackouts</i> de Austin Kleon		Clase del tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 4	<p>Tema 3. Bits: texto (o cómo la labor de un diseñador es selectiva) (continuación) <i>Blind Pew</i> de Agustín Fernández Mallo <i>The Descriptive Camera</i> de Matt Richardson La supresión de la expresividad es imposible</p>	<p>Test Tema 3 (0.1 puntos)</p>	<p>Clase del tema 3</p>
Semana 5	<p>Tema 4. Píxeles: fotografía (o cómo la labor de un diseñador es apropiacionista) ¿Cómo estudiar este tema? Profesionalidad vs. Agilidad <i>Googlegramas</i> de Joan Fontcuberta</p>		<p>Clase del tema 4</p>
Semana 6	<p>Tema 4. Píxeles: fotografía (o cómo la labor de un diseñador es apropiacionista) (continuación) <i>New Portraits</i> de Richard Prince <i>Photo Opportunities</i> de Corinne Vionnet <i>Architecture animée</i> de Axel de Stampa Discursividad</p>	<p>Test Tema 4 (0.1 puntos)</p>	<p>Clase del tema 4</p>
Semana 7	<p>Tema 5. Píxeles: vídeo (o cómo la labor de un diseñador conlleva comprimir) ¿Cómo estudiar este tema? Instantes infraleves <i>Live Photos</i> de Apple Formato GIF de Steve Wilhite <i>Movies in seconds</i> de Burger Fiction Encoger</p>	<p>Trabajo: Vídeo y fotograma posproducidos (5.0 puntos) Test Tema 5 (0.1 puntos)</p>	<p>Clase del tema 5 y presentación del trabajo Vídeo y fotograma posproducidos</p>

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 8	Tema 6. Vectores: ilustración (o cómo la labor de un diseñador es transparente) ¿Cómo estudiar este tema? Datos y algoritmos Arte ASCII <i>The Geotaggers' World Atlas</i> de Eric Fisher <i>Visit Nordkyn</i> de Neue Design Studio Cajas que no son negras	Test Tema 6 (0.1 puntos)	Clase del tema 6
Semana 9	Tema 7. Superficies: 3D (o cómo la labor de un diseñador es interactiva) ¿Cómo estudiar este tema? Los modelos 3D son reales Hologramas Realidad aumentada Vectores, superficies y... dispositivos tecnológicos	Test Tema 7 (0.1 puntos)	Clase del tema 7
Semana 10	Tema 8. Continentes digitales ¿Cómo estudiar este tema? Estructuras narrativas Narraciones multimedia Narraciones hipermedia Narraciones transmedia	Caso grupal: Mapa relacional multi-hiper-trans-media (3.0 puntos) Test Tema 8 (0.1 puntos)	Clase del tema 8 y presentación del caso grupal Mapa relacional multi-hiper-trans-media
Semana 11	Tema 9. Narraciones multimedia: presentaciones ¿Cómo estudiar este tema? PowerPoint <i>PowerPoint is Evil</i> de Edward Tufte SlideDog Prezi	Test Tema 9 (0.1 puntos)	Clase del tema 9 Conclusiones del trabajo Vídeo y fotograma posproducidos

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 12	Tema 10. Narraciones multimedia: web 1.0, 2.0 y 3.0 ¿Cómo estudiar este tema? Unidireccionalidad de los contenidos: web 1.0 Socialización de los contenidos: web 2.0	Trabajo: Videotutorial (5.0 puntos)	Clase del tema 10 y presentación del trabajo (Meta) Video-tutorial
Semana 13	Tema 10. Narraciones multimedia: web 1.0, 2.0 y 3.0 (continuación) Aprovecharse de YouTube: los videotutoriales Aprovecharse de las redes sociales: www.oma.eu Aprovecharse de Google: www.selgascano.net Semantización de los contenidos: web 3.0 Ubicuidad: web 4.0	Test Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10 Conclusiones del caso grupal Mapa relacional multi-hiper-trans-media
Semana 14	Tema 11. Narraciones hipermedia: realidades aumentadas ¿Cómo estudiar este tema? Realidad aumentada Nivel 0: arte y diseño QR Nivel 1 y 2: Augment	Test Tema 11 (0.1 puntos)	Clase del tema 11 Clase de examen
Semana 15	Tema 12. Narraciones hipermedia: multipantallas ¿Cómo estudiar este tema? La importancia de lo «multi-» Multipantalla complementaria: <i>Glimpses of the United States</i> de Charles y Ray Eames Multipantalla multitarea: <i>video mapping</i>	Test Tema 12 (0.1 puntos)	Clase del tema 12 Conclusiones del trabajo (Meta) Video-tutorial
Semana 16	Semana de exámenes		