

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. La importancia actual de la tridimensionalidad 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. De la dimensionalidad a la tridimensionalidad 1.3. Liberalización de la tridimensionalidad 1.4. De la simulación digital a la fisicidad	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 y clase del tema 1
Semana 2	Tema 2. Tridimensionalidad simulada: engaños visuales 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Engaños visuales 2.3. Camuflaje <i>dazzle</i> 2.4. Anaglifos 2.5. Autoestereogramas	Test Tema 2 (0.1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 3	Tema 3. Tridimensionalidad simulada: puntos calculados de visión 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Trampantojos 3.3. Anamorfosis		Clase del tema 3
Semana 4	Tema 3. Tridimensionalidad simulada: puntos calculados de visión (continuación) 3.4. Hologramas 3.5. Impresión lenticular	Test Tema 3 (0.1 puntos)	Clase del tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	<p>Tema 4. Tridimensionalidad encapsulada: ver más en menos</p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>4.2. Desde el «más en menos» analógico hasta el «mucho más en menos» digital</p> <p>4.3. Tres encapsulaciones analógicas de la tridimensionalidad</p> <p>4.4. Encapsulaciones digitales: panorámicas 360° navegables</p> <p>4.5. Encapsulaciones digitales: <i>Tiny Planets</i></p> <p>4.6. Encapsulaciones digitales: doble exposición</p>	<p>Actividad grupal: Exposición múltiple (6.0 puntos) Test Tema 4 (0.1 puntos)</p>	<p>Clase del tema 4 y presentación de la actividad grupal</p>
Semana 6	<p>Tema 5. Tridimensionalidad retro: hacer con las manos</p> <p>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>5.2. Retromanía</p> <p>5.3. Superficies regladas</p> <p>5.4. Superficies regladas desarrollables</p>		<p>Clase del tema 5</p>
Semana 7	<p>Tema 5. Tridimensionalidad retro: hacer con las manos (continuación)</p> <p>5.5. Dioramas geométricos</p> <p>5.6. <i>Pop-ups</i></p>	<p>Test Tema 5 (0.1 puntos)</p>	<p>Clase del tema 5 y presentación de la actividad 1</p>
Semana 8	<p>Tema 6. Tridimensionalidad paramétrica: diseño único vs. todos los diseños posibles</p> <p>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>6.2. Diseño único vs. todos los diseños posibles</p> <p>6.3. Píxeles vs. vectores</p> <p>6.4. Imágenes corporativas paramétricas en 3D</p>	<p>Actividad: Pop-up (4.0 puntos) Test Tema 6 (0.1 puntos)</p>	<p>Clase del tema 6</p> <p>Clase de resolución de la actividad grupal</p>

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 9	Tema 7. Tridimensionalidad modelada: realidad virtual 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Modelando las tres dimensiones 7.3. ¿Una realidad puede ser virtual? 7.4. Tipos de realidad virtual 7.5. Contenidos 7.6. ¿El futuro es de la realidad virtual?	Test Tema 7 (0.1 puntos)	Clase del tema 7
Semana 10	Tema 8. Tridimensionalidad superpuesta: realidad aumentada 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Enriqueciendo la realidad actual 8.3. Características de la realidad aumentada 8.4. Niveles de realidad aumentada 8.5. Nivel 0: hiperenlaces en el mundo físico		Clase del tema 8 Clase de resolución de la actividad 1
Semana 11	Tema 8. Tridimensionalidad superpuesta: realidad aumentada (continuación) 8.6. Nivel 1: realidad aumentada con marcadores 8.7. HP Reveal	Test Tema 8 (0.1 puntos)	Clase del tema 8 Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 12	Tema 9. Tridimensionalidad modelada y superpuesta: realidad mixta 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Enriqueciendo aún más la realidad 9.3. Nivel 2: realidad mixta responsiva en videojuegos (sin marcadores y sin gafas) 9.4. Nivel 3: visión aumentada (realidad mixta responsiva en videojuegos, sin marcadores y con gafas) 9.5. Juegos pervasivos	Actividad: De vídeo en primera persona a videojuego (3.0 puntos) Test Tema 9 (0.1 puntos)	Clase del tema 9 y presentación de la actividad 2

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 13	Tema 10. Tridimensionalidad proyectada: multipantalla 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. La importancia de lo «multi» 10.3. Modos de utilización de la multipantalla	Test Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10
Semana 14	Tema 11. Tridimensionalidad proyectada: videomapping 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Proyectar sobre la realidad 11.3. Superficie 11.4. Equipo 11.5. <i>Software</i> 11.6. Contenido 11.7. <i>Exploring Pueblo Pottery</i> 11.8. Sublimotion	Test Tema 11 (0.1 puntos)	Clase del tema 11
Semana 15	Tema 12. Tridimensionalidad física: impresión 3D 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Diseño a través de la adición de materia 12.3. Procesos 12.4. Contraste	Test Tema 12 (0.1 puntos)	Clase del tema 12 Clase de resolución de la actividad 2
Semana 16	Semana de exámenes		