

Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

SEMANAS	TEMAS	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 1	Tema 1. La era de la imagen 1.1. Introducción y objetivos 1.2. MTV 1982: el videoclip 1.3. Del videoclip MTV al videoclip en YouTube	Se puntuará la asistencia a dos clases en directo a elegir a lo largo del cuatrimestre (0,25 puntos cada una)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	Tema 1. La era de la imagen (continuación) 1.4. Marketing antiguo frente a la nueva era digital: el <i>cross marketing</i> 1.5. El caso de <i>Mad Men: It's Toasted</i> 1.6. Referencias bibliográficas	Test Tema 1 (0,1 puntos)	Clase del tema 1
Semana 3	Tema 2. Creación de contenidos 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Núcleo de convicción dramática, objetivo de la escenificación y estrategia estético-estilística: del teatro a las demás artes 2.3. Las 6 W del marketing: <i>target</i> de consumidor		Clase del tema 2
Semana 4	Tema 2. Creación de contenidos (continuación) 2.4. Qué contenidos vamos a crear: <i>flyer</i> , <i>teaser</i> , cápsula o redes sociales 2.5. Soportes de difusión 2.6. Referencias bibliográficas	Test Tema 2 (0,1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 5	Tema 3. El diseñador gráfico y el <i>community manager</i> 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Fases de reuniones 3.3. Importancia del diseñador gráfico 3.4. El <i>community manager</i> 3.5. Referencias bibliográficas	Actividad: Del teatro a las demás artes (6,75 puntos) Test Tema 3 (0,1 puntos)	Clase del tema 2 y presentación de la actividad Del teatro a las demás artes

SEMANAS	TEMAS	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 6	Tema 4. Inclusión de creadores en soportes de exhibición convencionales 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Al alcance de la mano: inclusión de nuevas tecnologías en lo personal y en lo profesional 4.3. Mostar el artefacto: inclusión de del DJ y del VJ en espectáculos, teatro, danza, eventos, ferias o eventos deportivos 4.4. Ilustradores a tiempo real: dibujo, arena, transparencias u otros soportes. Narración visual 4.5. Referencias bibliográficas	Test Tema 4 (0,1 puntos)	Clase del tema 4 Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 7	Tema 5. Nuevas tecnologías para la escena y la creación (I) 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Videoproyección, <i>videowall</i> , <i>videosplitting</i> , pantallas led... diferencias, (re)evolución, de la incandescencia al láser fósforo 5.3. Softwares concretos para espectáculos: qué se utiliza y por qué configuran la creatividad y la exhibición		Clase del tema 5
Semana 8	Tema 5. Nuevas tecnologías para la escena y la creación (I) (continuación) 5.3. Softwares concretos para espectáculos: qué se utiliza y por qué configuran la creatividad y la exhibición 5.4. Personal técnico y artístico: roles necesarios y gestión de los mismos 5.5. Referencias bibliográficas	Test Tema 5 (0,1 puntos)	Clase del tema 5 Clase de resolución de la actividad Del teatro a las demás artes
Semana 9	Tema 6. Nuevas tecnologías para la escena y la creación (II) 6.1. Introducción y objetivos 6.2. Tecnologías interactivas: ¿por qué? 6.3. AR, VR y 360° 6.4. Referencias bibliográficas	Test Tema 6 (0,1 puntos)	Clase del tema 6
Semana 10	Tema 7. Tecnologías para la escena y la creación (III) 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Compartir: Dropbox, drive, WeTransfer, iCloud y otras plataformas 7.3. Difusión: redes sociales, de lo inmediato a lo caduco 7.4. Inclusión de tecnologías a tiempo real durante el espectáculo 7.5. Ejemplo concreto: El intérprete 7.6. Referencias bibliográficas	Actividad: Extrapolación del estudio del caso <i>El intérprete</i> (4,25 puntos) Test Tema 7 (0,1 puntos)	Clase del tema 7 y presentación de la actividad Extrapolación del estudio del caso <i>El intérprete</i>

SEMANAS	TEMAS	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 11	Tema 8. Soportes de exhibición 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Soportes convencionales: pequeño y gran formato 8.3. Soportes no convencionales: evolución del texto estático al texto cinético 8.4. El caso del <i>videomapping</i> : del exterior al interior y vuelta 8.5. Referencias bibliográficas	Test Tema 8 (0,1 puntos)	Clase del tema 8
Semana 12	Tema 9. Eventos corporativos 9.1. Introducción y objetivos 9.2. Las 6 W: revisión concreta aplicada a lo corporativo 9.3. Qué se busca: captación, unión, refuerzo, interactividad 9.4. Soportes más utilizados 9.5. Referencias bibliográficas	Foro: La retroalimentación entre lo visual y el contenido del producto (2,5 puntos) Test Tema 9 (0,1 puntos)	Clase del tema 9 y presentación del foro La retroalimentación entre lo visual y el contenido del producto
Semana 13	Tema 10. Producción audiovisual 10.1. Introducción y objetivos 10.2. Recursos audiovisuales aplicados a la escena, los eventos y otros proyectos 10.3. Tipología de planos		Clase del tema 10 Clase de resolución de la actividad Extrapolación del estudio del caso <i>El intérprete</i>
Semana 14	Tema 10. Producción audiovisual (continuación) 10.4. Posibles gestaciones del proyecto: el germen 10.5. Fases del proceso 10.6. Referencias bibliográficas	Test Tema 10 (0,1 puntos)	Clase del tema 10
Semana 15			Clase de resolución del foro La retroalimentación entre lo visual y el contenido del producto
Semana 16	Semana de examen		

NOTA

Esta **Programación semanal** puede ser modificada si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.