

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 (8.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)	Laboratorios (4.0 puntos)
Semana 1	Tema 1. Introducción a la interacción persona-ordenador 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Qué es la interacción persona-ordenador 1.3. Relación de la interacción persona-ordenador con otras disciplinas 1.4. La interfaz de usuario 1.5. Usabilidad y accesibilidad 1.6. Experiencia de usuario y diseño centrado en el usuario 1.7. Referencias		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,2 puntos cada una) Foro: Uso de páginas web. Problemas y soluciones (1.6 puntos) Test - Tema 01 (0.1 puntos)	
Semana 2	Tema 2. El factor humano: aspectos psicológicos y cognitivos 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. La importancia del factor humano en la interacción 2.3. El procesamiento humano de información 2.4. La entrada y salida de la información: visual, auditiva y táctil 2.5. Percepción y atención 2.6. Conocimiento y modelos mentales: representación, organización y adquisición 2.7. Referencias		Test - Tema 02 (0.1 puntos)	
Semana 3	Tema 3. El factor humano: limitaciones sensoriales y físicas 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Diversidad funcional, discapacidad y deficiencia 3.3. Diversidad visual 3.4. Diversidad auditiva 3.5. Diversidad cognitiva 3.6. Diversidad motórica 3.7. El caso de los inmigrantes digitales 3.8. Referencias	Trabajo: Diversidad funcional e interacción persona-ordenador (2.0 puntos)	Test - Tema 03 (0.1 puntos)	
Semana 4	Tema 4. El ordenador y la interacción: interfaz de usuario y paradigmas de interacción 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. La interacción 4.3. Paradigmas y estilos de interacción 4.4. Evolución de las interfaces de usuario			

	Contenido teórico	Actividades (8.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)	Laboratorios (4.0 puntos)
Semana 5	<p>Tema 4. El ordenador y la interacción: interfaz de usuario y paradigmas de interacción (continuación)</p> <p>4.5. Interfaces de usuario clásicas: WIMP/GUI, comandos, voz, realidad virtual</p> <p>4.6. Interfaces de usuario innovadoras: móviles, portátiles, colaborativas, BCI</p> <p>4.7. Referencias</p>	Trabajo: Estilos y paradigmas de interacción (2.0 puntos)	Test - Tema 04 (0.1 puntos)	
Semana 6	<p>Tema 5. El proceso de diseño (I): análisis de requisitos para el diseño de la interfaz de usuario</p> <p>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>5.2. Diseño centrado en el usuario</p> <p>5.3. Qué es el análisis de requisitos</p> <p>5.4. La recogida de información</p> <p>5.5. Análisis e interpretación de la información</p> <p>5.6. Análisis de la usabilidad y la accesibilidad</p> <p>5.7. Referencias</p>		Test - Tema 05 (0.1 puntos)	
Semana 7	<p>Tema 6. El proceso de diseño (II): prototipado y análisis de tareas</p> <p>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>6.2. Diseño conceptual</p> <p>6.3. Prototipado</p>	Trabajo: Técnica de personajes y escenarios (2.0 puntos)		
Semana 8	<p>Tema 6. El proceso de diseño (II): prototipado y análisis de tareas (continuación)</p> <p>6.4. Análisis jerárquico de tareas</p> <p>6.5. Referencias</p>		Test - Tema 06 (0.1 puntos)	
Semana 9	<p>Tema 7. El proceso de diseño (III): la evaluación</p> <p>7.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>7.2. Evaluación en el proceso de diseño: objetivos y métodos</p>			Laboratorio #1: Prototipado a partir de la técnica de personajes y escenarios (4.0 puntos)
Semana 10	<p>Tema 7. El proceso de diseño (III): la evaluación (continuación)</p> <p>7.3. Métodos de evaluación sin usuarios</p> <p>7.4. Métodos de evaluación con usuarios</p>			
Semana 11	<p>Tema 7. El proceso de diseño (III): la evaluación (continuación)</p> <p>7.5. Estándares y normas de evaluación</p> <p>7.6. Referencias</p>	Trabajo: Evaluación heurística (2.0 puntos)	Test - Tema 07 (0.1 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (8.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)	Laboratorios (4.0 puntos)
Semana 12	Tema 8. Accesibilidad: definición y pautas 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Accesibilidad y diseño universal 8.3. La iniciativa WAI y las pautas WCAG 8.4. Pautas WCAG 1.0 8.5. Pautas WCAG 2.0 8.6. Referencias		Test - Tema 08 (0.1 puntos)	
Semana 13	Tema 9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Herramientas de evaluación de la accesibilidad en la web			
Semana 14	Tema 9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional (continuación) 9.3. Accesibilidad y diversidad funcional		Test - Tema 09 (0.1 puntos)	
Semana 15	Tema 10. El ordenador y la interacción: periféricos y dispositivos 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Dispositivos y periféricos tradicionales 10.3. Dispositivos y periféricos alternativos 10.4. Móviles y tabletas 10.5. Diversidad funcional, interacción y periféricos 10.6. Referencias		Test - Tema 10 (0.1 puntos)	
Semana 16	Semana de exámenes			