

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 (6.0 puntos)	Laboratorios (6.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 1	Tema 1. Fundamentos del diseño de interfaz de usuario 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. La importancia del diseño de interfaz de usuario 1.3. El concepto de interacción 1.4. El concepto de interfaz de usuario 1.5. El diseño centrado en el usuario			Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una) Test Tema 1 (0.1 puntos)
Semana 2	Tema 2. Artefactos de diseño 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. ¿Qué se entiende por un artefacto de diseño? 2.3. Leyes 2.4. Principios de diseño 2.5. Guías de diseño y heurísticas	Trabajo: ¿Qué significa Interacción? (1.5 puntos)		Test Tema 2 (0.1 puntos)
Semana 3	Tema 3. Proceso de diseño de IU: arquitectura de información 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. La definición de arquitectura de información 3.3. Principios de arquitectura de información 3.4. Organización del contenido 3.5. Navegación 3.6. ¿Por qué el móvil es especial?			Test Tema 3 (0.1 puntos) Foro: ¿Qué se considera un buen diseño de interfaz? (1.4 puntos)
Semana 4	Tema 4. Proceso de diseño de IU: diseño visual 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. La definición de diseño visual 4.3. El espacio 4.4. El color 4.5. La tipografía	Trabajo: Aplicación de leyes y principios (1.5 puntos)		Test Tema 4 (0.1 puntos)
Semana 5	Tema 5. Proceso de diseño de IU: diseño de la interacción 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. La definición de diseño de la interacción 5.3. Fundamentos del diseño de la interacción 5.4. Patrones de interacción 5.5. Microinteracciones			Test Tema 5 (0.1 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (6.0 puntos)	Laboratorios (6.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 6	Tema 6. Definición y creación de prototipos 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. El concepto de prototipo 6.3. Tipos de prototipos 6.4. Herramientas de prototipado			Test Tema 6 (0.1 puntos)
Semana 7	Tema 7. Evaluación 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. El concepto de usabilidad 7.3. El concepto de accesibilidad 7.4. Formas de evaluación 7.5. Tablas		Trabajo: Informe de evaluación (2.0 puntos)	Test Tema 7 (0.1 puntos)
Semana 8	Tema 8. Programación de IU 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. El concepto de programación 8.3. Breve historia de la programación 8.4. Tipos de lenguajes de programación 8.5. Herramientas de programación 8.6. Organización de un proyecto web			Test Tema 8 (0.1 puntos)
Semana 9	Tema 9. Programación de IU: HTML 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Introducción a HTML 9.3. Sintaxis HTML 9.4. Estructura de la página 9.5. Listas 9.6. Tablas 9.7. Formularios 9.8. Imágenes			Test Tema 9 (0.1 puntos)
Semana 10	Tema 10. Programación de IU: HTML5 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Introducción a HTML5 10.3. Elementos estructurales 10.4. Geolocalización	Laboratorio: Prototipo alto nivel de fidelidad (3.0 puntos)		Test Tema 10 (0.1 puntos)
Semana 11	Tema 11. Programación de IU: CSS 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Introducción a CSS 11.3. Sintaxis CSS 11.4. Creación, modificación de estilos y aplicación de propiedades 11.5. Modelo de caja			Test Tema 11 (0.1 puntos)
Semana 12	Tema 12. Programación de IU: CSS3 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Introducción a CSS3 12.3. Fondos, degradados, bordes y sombras 12.4. Pseudo elementos 12.5. Colores 12.6. Transiciones, transformaciones y animaciones 12.7. Media queries 12.8. Compatibilidad entre navegadores			Test Tema 12 (0.1 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (6.0 puntos)	Laboratorios (6.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 13	Tema 13. Adecuación del diseño al dispositivo 13.1. ¿Cómo estudiar este tema? 13.2. Diseño multi-dispositivo 13.3. Framework 3Cs 13.4. Diseño web multi-dispositivo		Laboratorio: Prototipo alto nivel de fidelidad. Parte II (4.0 puntos)	Test Tema 13 (0.1 puntos)
Semana 14	Tema 14. Prospectivas y tendencias 14.1. ¿Cómo estudiar este tema? 14.2. Realidad virtual 14.3. Zero UI 14.4. Human-Centred Machine Learning 14.5. Interfaz conversacional			Test Tema 14 (0.1 puntos)
Semana 15	Semana de repaso			
Semana 16	Semana de exámenes			