

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 (11.0 puntos)	Eventos (4.0 puntos)
Semana 1	Tema 1. Introducción a la experiencia de usuario 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. ¿Qué es un usuario y por qué es importante ponerlo en el centro? 1.3. El contexto actual del usuario: su evolución como consumidor		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,8 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.05 puntos)
Semana 2	Tema 2. Perspectiva de usuario y de negocio 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Introducción: las diferentes perspectivas 2.3. Entender la perspectiva del usuario 2.4. Entender la perspectiva de marca 2.5. Entender la perspectiva de la organización		Foro: Cómo encontrar el equilibrio entre las necesidades del usuario y las necesidades del negocio en la sociedad actual (1.8 puntos) Test - Tema 02 (0.05 puntos)
Semana 3	Tema 3. Evolución del diseño centrado en el usuario 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Pasado, presente y futuro 3.3. <i>Human Centered Design</i>	Caso práctico: El diseño de la información centrada en el usuario (2.2 puntos)	Test - Tema 03 (0.05 puntos)
Semana 4	Tema 4. Principios de la interacción 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. <i>Human Computer Interaction</i> 4.3. ¿Qué es la experiencia de usuario?		Test - Tema 04 (0.05 puntos)
Semana 5	Tema 5. Contenidos y dispositivos 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. La evolución de la comunicación y del acceso a la información 5.3. Estructuración y gestión de los contenidos digitales 5.4. Contextos, dispositivos y medios	Caso práctico: Visualización en diferentes dispositivos (2.2 puntos)	Test - Tema 05 (0.05 puntos)
Semana 6	Tema 6. Emoción y percepción 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Percepción visual 6.3. Psicología del usuario 6.4. Principios de diseño		Test - Tema 06 (0.05 puntos)
Semana 7	Tema 7. Usabilidad 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Definición de concepto y beneficios 7.3. Referencias en usabilidad web		Test - Tema 07 (0.05 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (11.0 puntos)	Eventos (4.0 puntos)
Semana 8	Tema 8. Principios de usabilidad y análisis 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Normas y pautas de usabilidad: introducción a los principios generales 8.3. Factores de la usabilidad 8.4. Principios generales de la usabilidad 8.5. Beneficios de la usabilidad 8.6. Usabilidad web 8.7. Proceso de análisis	Lectura: Principios heurísticos de Jakob Nielsen (2.2 puntos)	Test - Tema 08 (0.05 puntos)
Semana 9	Tema 9. Accesibilidad 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Diseño para todos		
Semana 10	Tema 9. Accesibilidad (continuación) 9.3. Normativa e instituciones principales 9.4. Referencias bibliográficas	Caso práctico: Evaluación web de la accesibilidad (2.2 puntos)	Test - Tema 09 (0.05 puntos)
Semana 11	Tema 10. Principios de accesibilidad y análisis 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Introducción 10.3. Tipos de discapacidad y modelos de interacción		
Semana 12	Tema 10. Principios de accesibilidad y análisis (continuación) 10.4. Pautas de accesibilidad 10.5. Análisis y evaluación		Test - Tema 10 (0.05 puntos)
Semana 13	Tema 11. Metodología de trabajo 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. El proceso de diseño de experiencias 11.3. Investigación 11.4. Análisis	Caso práctico: Personas y escenarios (metodología inversa) (2.2 puntos)	
Semana 14	Tema 11. Metodología de trabajo (continuación) 11.5. Implementación 11.6. Evaluación 11.7. Conclusión 11.8. <i>Lean UX</i> o experiencia de usuario con métodos ágiles		Test - Tema 11 (0.05 puntos)
Semana 15	Tema 12. Gestión de proyectos UX 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. ¿Qué es un proyecto UX? 12.3. Fases del proyecto UX 12.4. ¿Cuáles son las disciplinas de diseño en UX? 12.5. <i>Lean UX</i> 12.6. Un modelo de desarrollo ágil: <i>scrum</i> o <i>melé</i> 12.7. Perfiles involucrados		Test - Tema 12 (0.05 puntos)
Semana 16	Semana de exámenes		