

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. Procesos UX y proyectos 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Proceso de Diseño Centrado en Usuario. 1.3. Planificación de proyectos de UX.		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,75 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.05 puntos)
Semana 2	Tema 2. Usabilidad y sketching 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Conceptos básicos de usabilidad. 2.3. <i>Sketching</i> y bocetos como capturas instantáneas.		
Semana 3	Tema 2. Usabilidad y sketching (continuación) 2.4. Herramientas de <i>sketching</i> .	Caso práctico: Sketching con Balsamiq (2.0 puntos)	Test - Tema 02 (0.05 puntos)
Semana 4	Tema 3. Diseño Centrado en el Usuario y wireframing 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. El diseño centrado en el usuario, a fondo. 3.3. Fundamentos de <i>wireframing</i> . 3.4. Herramientas y principios de diseño con <i>wireframes</i> .		Test - Tema 03 (0.05 puntos)
Semana 5	Tema 4. Prototipado 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. El valor del prototipado. 4.3. Categorías de prototipos. 4.4. Ventajas e inconvenientes de los prototipos.		Foro: Herramientas de prototipado basadas en HTML (2.0 puntos) Test - Tema 04 (0.05 puntos)
Semana 6	Tema 5. Herramientas de prototipado y buenas prácticas 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Herramientas de prototipado digital. 5.3. Buenas prácticas en el proceso de prototipado.	Trabajo: Eyetracking (2.0 puntos)	Test - Tema 05 (0.05 puntos)
Semana 7	Tema 6. Fundamentos de Axure RP 7.0 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Conceptos sobre Axure RP. 6.3. La interfaz de usuario de Axure RP.		Test - Tema 06 (0.05 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (11.0 puntos)	Eventos (4.0 puntos)
Semana 8	Tema 7. Construcción de prototipos con Axure RP. 7.0 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Proyectos y archivos Axure RP. 7.3. Casos de uso. 7.4. <i>Masters</i> y paneles dinámicos.	Proyecto: Proyecto de localizador (3.0 puntos)	Test - Tema 07 (0.05 puntos)
Semana 9	Tema 8. Interacciones sencillas con Axure RP. 8.0 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Interacciones y eventos.		
Semana 10	Tema 8. Interacciones sencillas con Axure RP. 8.0 (continuación) 8.3. Casos y acciones.	Trabajo: Técnicas de diseño web (2.0 puntos)	Test - Tema 08 (0.05 puntos)
Semana 11	Tema 9. Interacciones avanzadas con Axure RP. 7.0 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Condiciones en proyectos.		
Semana 12	Tema 9. Interacciones avanzadas con Axure RP. 7.0 (continuación) 9.3. Variables y su aplicación.	Trabajo: Interacciones y lógica condicional en Axure RP (2.0 puntos)	Test - Tema 09 (0.05 puntos)
Semana 13	Tema 10. Prototipado móvil 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Estrategia para móviles.		
Semana 14	Tema 10. Prototipado móvil (continuación) 10.3. Diseño de la experiencia de usuario para móviles.		Test - Tema 10 (0.05 puntos)
Semana 15	Semana de repaso		
Semana 16	Semana de exámenes		