

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. Entendiendo el diseño centrado en el usuario 1.1. ¿Cómo estudiar? 1.2. ¿Por qué diseño centrado en el usuario? 1.3. Contexto, objetivos y métodos 1.4. Generación de experiencias desde DCU	Lectura: la psicología de los objetos cotidianos (2.2 puntos)	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. Metodologías y procesos de diseño centrado en el usuario 2.1. ¿Cómo estudiar? 2.2. Elementos fundamentales en los procesos de DCU 2.3. Procesos de DCU 2.4. Métodos de análisis, diseño y evaluación centrada en el usuario		Test - Tema 02 (0.05 puntos)
Semana 3	Tema 3. Métodos de análisis en el contexto del usuario 3.1. ¿Cómo estudiar? 3.2. Análisis del usuario a través del contexto 3.3. Cómo realizar la observación contextual		Test - Tema 03 (0.05 puntos)
Semana 4	Tema 4. Métodos de análisis co-participativos 4.1. ¿Cómo estudiar? 4.2. El análisis a través de la participación del usuario 4.3. Investigación individual 4.4. Investigación grupal		
Semana 5	Tema 4. Métodos de análisis co-participativos (continuación) 4.5. Investigación remota 4.6. Otros métodos		Test - Tema 04 (0.05 puntos)
Semana 6	Tema 5. Métodos de análisis comparativos y tendenciales 5.1. ¿Cómo estudiar? 5.2. El análisis a través de referencias en el mercado 5.3. <i>Benchmarking</i> 5.4. Análisis de tendencias	Caso práctico: Benchmark de productos de Internet de las cosas aplicado a la salud (2.2 puntos)	Test - Tema 05 (0.05 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (11.0 puntos)	Eventos (4.0 puntos)
Semana 7	Tema 6. Análisis y diseño de experiencias 6.1. ¿Cómo estudiar? 6.2. Comprendiendo y dando forma a las experiencias obtenidas en el análisis 6.3. De <i>insights</i> a oportunidades de diseño 6.4. Categorizando y priorizando		Test - Tema 06 (0.05 puntos)
Semana 8	Tema 7. Métodos de diseño: <i>customer journey</i> 7.1. ¿Cómo estudiar? 7.2. Qué es y para qué se utiliza 7.3. El <i>customer journey</i> como herramienta de diagnóstico 7.4. El <i>customer journey</i> como herramienta de diseño		
Semana 9	Tema 7. Métodos de diseño: <i>customer journey</i> (continuación) 7.5. Cómo se construye 7.6. Más aplicaciones	Caso práctico: Elaboración del <i>customer journey</i> de un supermercado online (2.2 puntos)	Test - Tema 07 (0.05 puntos)
Semana 10	Tema 8. Métodos de diseño: personas 8.1. ¿Cómo estudiar? 8.2. ¿Qué es y para qué se utiliza? 8.3. ¿Cómo se construye? 8.4. Personas como herramientas de diagnóstico y de diseño		Test - Tema 08 (0.05 puntos)
Semana 11	Tema 9. Métodos de diseño: escenario 9.1. ¿Cómo estudiar? 9.2. ¿Qué es y para qué se utiliza? 9.3. Escenarios como herramientas de diseño 9.4. ¿Cómo se construye?	Caso práctico: Elaboración de un escenario para una app de navegación offline (2.2 puntos)	Foro: Métodos de investigación de guerrilla (1.85 puntos) Test - Tema 09 (0.05 puntos)
Semana 12	Tema 10. Métodos de diseño: generación de ideas 10.1. ¿Cómo estudiar? 10.2. Herramientas para la generación de ideas. 10.3. Herramientas para la selección y priorización de ideas 10.4. Herramientas adicionales		Test - Tema 10 (0.05 puntos)
Semana 13	Tema 11. Métodos de evaluación sin usuarios: evaluación heurística 11.1. ¿Cómo estudiar? 11.2. Evaluación heurística: qué es y para qué se utiliza 11.3. Principios heurísticos 11.4. Cómo se realiza	Trabajo: Elaboración de un plan DCU para un producto recién lanzado (2.2 puntos)	Test - Tema 11 (0.05 puntos)
Semana 14	Tema 12. Métodos de evaluación sin usuarios: recorrido cognitivo e inspecciones 12.1. ¿Cómo estudiar? 12.2. Recorrido cognitivo: qué es y para qué se utiliza 12.3. Inspecciones: qué son y para qué se utilizan		Test - Tema 12 (0.05 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (11.0 puntos)	Eventos (4.0 puntos)
Semana 15	Tema 13. Gestión de procesos de evaluación y diseño centrado en el usuario 13.1. ¿Cómo estudiar? 13.2. ¿Cómo definir el <i>road map</i> de proyecto? 13.3. Gestión de iteraciones 13.4. Medición de resultados		Test - Tema 13 (0.05 puntos)
Semana 16	Semana de exámenes		