

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 (9.4 puntos)	Eventos (5.6 puntos)
Semana 1	<p>Tema 1. Tecnología digital: acercamiento cronológico</p> <p>1.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>1.2. 1981: IBM y su computadora personal, la revolución informática para el hogar</p> <p>1.3. 1982: GRiD Compass: el ordenador portable</p> <p>1.4. 1984: Apple Lisa y Macintosh 1.0: las primeras Interfaces Gráficas basadas en metáforas visuales</p> <p>1.5. 1989: GridPad Pen Computer y el auge desarrollador de los «slate computers»</p> <p>1.6. 1992: ThinkPad 700: la popularidad de los portátiles. Microsoft y la Pen Computing, Apple y Newton: nuevos modos de interactuar con la máquina</p> <p>1.7. 1995: La Palm: el impulso del desarrollo de los Asistentes Personales Digitales (PDAs). El sistema <i>Graffiti</i></p> <p>1.8. 1996: Nokia y el primer Smartphone con Windows, de la mano de Microsoft</p> <p>1.9. 2003: Blackberry convergente, de RIM</p> <p>1.10. 2004: Las Rugged tablets. El auge de la telefonía móvil de pequeño formato multitarea: cámara, reproductor de MP3, GPS e Internet (WAP)</p> <p>1.11. 2005: El nacimiento de la InternetTV</p> <p>1.12. 2007: El Ipod touch se impone entre los jóvenes y el iPhone revoluciona el mercado</p> <p>1.13. 2008: Una tecnología llega para Samsung, Sony y HTC: Android, de la Open Handset Alliance</p> <p>1.14. 2009: iPad: un nuevo dispositivo a medio camino entre un Smartphone y un portátil</p> <p>1.15. 2010: Televisión inteligente (Smart TV)</p> <p>1.16. Evolución del almacenamiento digital</p>		<p>Asistencia a 3 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,9 puntos cada una)</p> <p>Foro: El futuro del futuro v5 (2.18 puntos)</p> <p>Test - Tema 01 (0.06 puntos)</p>

	Contenido teórico	Actividades (9.4 puntos)	Eventos (5.6 puntos)
Semana 2	<p>Tema 2. Evolución del lenguaje digital: de los días del <i>Dial-up</i> a la Web 3.0</p> <p>2.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>2.2. 1991 y la publicación de la primera página web</p> <p>2.3. Conceptos básicos acerca de los sistemas operativos para servidores de Internet: Linux. Windows Server</p> <p>2.4. Inicios de los años 90: el lenguaje digital en los tiempos del <i>Dial-up</i>. El HTML</p> <p>2.5. El diseño en base a Tablas. Banners. GIFs y textos animados. El auge de los contadores de visitas</p> <p>2.6. 1994: Berners-Lee y el World Wide Web Consortium (W3C): nacen los estándares para el desarrollo y diseño web</p> <p>2.7. Fin de los años 90: El diseño con marcos (<i>frames</i>)</p> <p>2.8. 1995: Java, de Sun Microsystems</p> <p>2.9. 1996: La introducción del CSS</p> <p>2.10. Flash de Macromedia: diseño web vectorial, gráfica con comportamiento y animaciones en base a líneas de tiempo</p> <p>2.11. PHP, ASP y JSP: su acogida en la comunidad de desarrolladores</p> <p>2.12. 1998: El HTML dinámico y la página web dinámica</p> <p>2.13. Siglo XXI: La Web 2.0: usabilidad, armonía en la interfaz y SEO. HTML, CSS y Javascript</p> <p>2.14. 2006: Jeffrey Zeldman: la Web 3.0 como horizonte</p> <p>2.15. 2011: El nacimiento de un nuevo diseño: minimalista, adaptable y multiplataforma como resultado del auge de los dispositivos móviles inteligentes</p>	<p>Caso práctico: Infografía: evolución del lenguaje digital (2.2 puntos)</p>	<p>Test - Tema 02 (0.06 puntos)</p>
Semana 3	<p>Tema 3. Los navegadores y buscadores web</p> <p>3.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>3.2. Concepto de Navegador web</p> <p>3.3. El navegador Mosaic y la popularización de la web</p> <p>3.4. Los primeros navegadores comerciales: Netscape, Internet Explorer y Opera</p> <p>3.5. Mozilla Firefox</p> <p>3.6. La guerra de los navegadores</p> <p>3.7. Safari, de Apple</p> <p>3.8. Google Chrome</p> <p>3.9. CrossBrowser</p> <p>3.10. Concepto de buscador web</p> <p>3.11. Tipos de motores de búsqueda</p> <p>3.12. Buscadores semánticos</p>		<p>Test - Tema 03 (0.06 puntos)</p>

	Contenido teórico	Actividades (9.4 puntos)	Eventos (5.6 puntos)
Semana 4	<p>Tema 4. Experiencia de Usuario I: la interacción con interfaces es una relación entre personas, mediada por computadoras</p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>4.2. ¿Qué entendemos por UCD, Usabilidad y «Experiencia de usuario»</p> <p>4.3. Abordaje de la UX desde la Ingeniería Semiótica Alcance. Objeto de Estudio. Antecedentes teóricos</p> <p>4.4. Variables que componen la Experiencia de Usuario</p> <p>4.5. Las siete propiedades de Morville para el análisis de la experiencia de usuario</p> <p>4.6. Concepto de diseño centrado en el usuario</p>		Test - Tema 04 (0.06 puntos)
Semana 5	<p>Tema 5. Experiencia de Usuario II: métodos y técnicas para el testeo de usuarios</p> <p>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>5.2. Condiciones generales del testeo de usuarios</p> <p>5.3. Técnicas de Analítica Web (Web Analytics)</p> <p>5.4. Evaluación por inspección: Evaluación Heurística</p> <p>5.5. Método <i>Thinking Aloud</i> (pensando en voz alta)</p> <p>5.6. Técnica de Agrupación de Tarjetas o <i>Card Sorting</i></p> <p>5.7. Técnica de seguimiento visual o <i>Eye-Tracking</i></p> <p>5.8. Estudios Etnográficos</p> <p>5.9. Otras: entrevistas, encuestas, de reconocimiento de expresión facial, y de exploración de actividad cerebral con encefalogramas</p>		Test - Tema 05 (0.06 puntos)
Semana 6	<p>Tema 6. Usabilidad: principios</p> <p>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>6.2. Concepto de usabilidad</p> <p>6.3. La usabilidad como atributo de calidad</p> <p>6.4. Usabilidad relativa a los usuarios</p> <p>6.5. Usuarios y tareas: motivación y resistencia a la frustración</p> <p>6.6. Usabilidad relativa a los usos y contextos</p>		Test - Tema 06 (0.06 puntos)
Semana 7	<p>Tema 7. Usabilidad II: aplicaciones</p> <p>7.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>7.2. Arquitectura de la Información</p> <p>7.3. Variables del diseño de las interfaces gráficas que influyen en la Usabilidad</p> <p>7.4. Interfaces «intuitivas»</p> <p>7.5. Diseño de Interfaz Gráfica</p>	Trabajo: Interfaces: constantes y variables de un sistema de Iconos (1.4 puntos)	Test - Tema 07 (0.06 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (9.4 puntos)	Eventos (5.6 puntos)
Semana 8	<p>Tema 8. Diseño Adaptativo: <i>Responsive Design</i>. Del paradigma del «<i>pixel perfect</i>» al paradigma «<i>responsive</i>»</p> <p>8.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>8.2. Ventajas del <i>Responsive Design</i> o diseño adaptativo: soportes, experiencia de usuario, costos de desarrollo y mantenimiento</p> <p>8.3. El <i>layout</i> fluido. Las imágenes fluidas. Fuentes escalables</p> <p>8.4. HTML 5: diferencias y similitudes con HTML4. El <i>boilerplate</i> de HTML5</p> <p>8.5. <i>Cascading Style Sheets</i>. CSS3. Media Queries de CSS3</p> <p>8.6. Sistemas de Cuadrículas Adaptativas (<i>Responsive Grid System</i>)</p> <p>8.7. Buenas prácticas del diseño adaptativo: etiquetados, desplazamientos, enlaces, menús, sliders, placeholders, labels</p>		
Semana 9	<p>Tema 8. Diseño Adaptativo (continuación)</p> <p>8.8. Gráficos 3D: WebGL, Three.js y otros</p> <p>8.9. Caso de estudio</p>	Caso práctico: Diseño de cuadrícula adaptativa (2.2 puntos)	Test - Tema 08 (0.06 puntos)
Semana 10	<p>Tema 9. Arquitectura y <i>Software</i> Multiplataforma</p> <p>9.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>9.2. Definición de plataforma. Plataformas de <i>hardware</i>. Plataformas de <i>software</i></p> <p>9.3. Concepto de arquitectura Orientada a Servicios (SOA - <i>Service Oriented Application</i>)</p> <p>9.4. Arquitectura multiplataforma</p> <p>9.5. <i>Software</i> multiplataforma</p> <p>9.6. Sistemas gestores de contenidos</p>		Test - Tema 09 (0.06 puntos)
Semana 11	<p>Tema 10. Aplicaciones móviles y la nube</p> <p>10.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>10.2. Sistemas operativos móviles: Android, IOS Apple, Windows <i>phone</i> OS</p> <p>10.3. Apps. Aplicaciones para dispositivos móviles. Aplicaciones Web. Aplicaciones de escritorio. Aplicaciones para Smart TV</p> <p>10.4. Aplicaciones de Gobierno (<i>e-Government</i>)</p> <p>10.5. Códigos nativos. Aplicaciones HTML5 híbridas. Aplicaciones HTML5 puras</p> <p>10.6. Tecnologías PhoneGap y Appcelerator Titanium</p>	Caso práctico: Idear una Aplicación para Smartphone (2.2 puntos)	
Semana 12	<p>Tema 10. Aplicaciones móviles y la nube (continuación)</p> <p>10.7. La Nube (Cloud Computing)</p> <p>10.8. Servicios en la nube: Google Drive, iCloud, Windows Azure</p> <p>10.9. Videojuegos: Tecnología Unity y Construct2</p> <p>10.10. Caso de estudio</p>		Test - Tema 10 (0.06 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (9.4 puntos)	Eventos (5.6 puntos)
Semana 13	<p>Tema 11. Internet de las cosas</p> <p>11.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>11.2. Concepto de «Computación ubicua»</p> <p>11.3. Tecnología de Comunicación Máquina a Máquina (M2M)</p> <p>11.4. Concepto de «Internet de las cosas» (IoT - <i>Internet of Things</i>)</p> <p>11.5. Las tres capas de IoT: miniaturización, infraestructura y el valor de los datos</p> <p>11.6. Identificación por Radio Frecuencia (RFID - <i>Radio Frequency Identification</i>)</p> <p>11.7. Dispositivo Nabaztag</p> <p>11.8. Tecnología Arduino</p> <p>11.9. La conformación de IPSO Alliance</p> <p>11.10. Proyecto Pachube</p> <p>11.11. Protocolo IPV6: la próxima generación de aplicaciones de Internet</p> <p>11.12. La adopción de IoT por parte de la industria</p> <p>11.13. Proyectos impulsados por los gobiernos</p> <p>11.14. Internet de la salud</p> <p>11.15. Internet del medioambiente</p> <p>11.16. Factores determinantes en el futuro de IoT</p>	<p>Lectura: Qué entendemos por «cosas» en el Internet de las Cosas (1.4 puntos)</p>	<p>Test - Tema 11 (0.06 puntos)</p>
Semana 14	<p>Tema 12. Diseño de Interacción (IxD): Comportamiento de los productos y sistemas con que interactúa el usuario</p> <p>12.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>12.2. Fundamentos del Diseño de Interacción: soluciones interdisciplinarias a las necesidades humanas</p> <p>12.3. Principios del Diseño de Interacción para Interfaces Gráficas Efectivas de Tognazzini</p>		
Semana 15	<p>Tema 12. Diseño de Interacción (IxD): Comportamiento de los productos y sistemas con que interactúa el usuario (continuación)</p> <p>12.4. Interfaces basadas en el control visual (VBI - <i>Vision Based Interface</i>)</p> <p>12.5. Interfaces basadas en el control táctil (HAAP - <i>Haptic App</i>)</p> <p>12.6. Interfaces basadas en el control por voz (VUI – <i>Voice User Interface</i>)</p> <p>12.7. Interfaces basadas en la actividad cerebral (BCI – <i>Brain Computer Interface</i>)</p> <p>12.8. Diseño de Interacción en el espacio (<i>place making</i>)</p> <p>12.9. Prototipos</p> <p>12.10. <i>Software</i> vectorial para el diseño de prototipos en 2D</p> <p>12.11. <i>Software</i> de modelado para el diseño de prototipos en 3D</p> <p>12.12. Evaluación y refinamiento</p>		<p>Test - Tema 12 (0.06 puntos)</p>
Semana 16	Semana de exámenes		