

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 (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 1	Tema 1. Aproximación a la usabilidad 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Concepto de usabilidad 1.3. Usabilidad antes y ahora 1.4. Dimensiones de la usabilidad 1.5. Referencias bibliográficas		Asistencia a 3 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,15 puntos cada una) Test - Tema 1 (0.1 puntos)
Semana 2	Tema 2. Objetivos y principios de la usabilidad 2.1 ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Objetivos 2.3. Principios de la usabilidad 2.4. Pautas de legibilidad 2.5. Normas de usabilidad según Jakob Nielsen 2.6. Normas de usabilidad según Steve Krug 2.7. Tabla resumen comparativa 2.8. Referencias bibliográficas	Caso práctico: Página de inicio (2.3 puntos)	Test - Tema 2 (0.1 puntos)
Semana 3	Tema 3. Problemas de usabilidad 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Errar es humano 3.3. Ocho problemas constantes que generan inquietud en el usuario 3.4. Cambios tecnológicos		
Semana 4	Tema 3. Problemas de usabilidad (continuación) 3.5. Adaptación 3.6. Limitaciones 3.7. Otros problemas 3.8. Escala de infelicidad del usuario 3.9. Referencias bibliográficas		Foro: No me hagas pensar (1.35 puntos) Test - Tema 3 (0.1 puntos)
Semana 5	Tema 4. Primeras soluciones a la usabilidad 4.1 ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Claves para asegurar la permanencia y comprensión 4.3. Elementos principales, secundarios e innecesarios 4.4. Empezar por el principio. Página de inicio o principal 4.5. Referencias bibliográficas	Caso práctico: Análisis de resultados de encuestas online (2.3 puntos)	Test - Tema 4 (0.1 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 6	<p>Tema 5. Diseño centrado en el usuario y experiencia de usuario</p> <p>5.1 ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>5.2. Usabilidad y usuario</p> <p>5.3. Interacción persona-ordenador (IPO-IHC)</p> <p>5.4. Proceso de diseño centrado en el usuario</p> <p>5.5. Equilibrio entre tecnología y necesidades del usuario</p> <p>5.6. Factores humanos</p> <p>5.7. Referencias bibliográficas</p>		Test - Tema 5 (0.1 puntos)
Semana 7	<p>Tema 6. Accesibilidad</p> <p>6.1 ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>6.2. Qué es accesibilidad</p> <p>6.3. Usuarios con discapacidad</p> <p>6.4. Diseño inclusivo</p> <p>6.5. Diseño adaptativo</p>		
Semana 8	<p>Tema 6. Accesibilidad (continuación)</p> <p>6.6. Accesibilidad pragmática</p> <p>6.7. Utilización internacional</p> <p>6.8. Referencias bibliográficas</p>	Trabajo: Accesibilidad (1.8 puntos)	Test - Tema 6 (0.1 puntos)
Semana 9	<p>Tema 7. Características de algunos ámbitos para nuestras interfaces</p> <p>7.1 ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>7.2. Interfaz de usuario</p> <p>7.3. Portales de información</p> <p>7.4. Portales corporativos</p> <p>7.5. Intranet</p> <p>7.6. <i>E-Learning</i></p> <p>7.7. Comercio electrónico</p> <p>7.8. Referencias bibliográficas</p>		Test - Tema 7 (0.1 puntos)
Semana 10	<p>Tema 8. Interfaces orientadas a rangos de edad</p> <p>8.1 ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>8.2. Diseño de interfaces para usuarios infantiles</p> <p>8.3. Diseño de interfaces orientadas a usuarios adolescentes</p> <p>8.4. Diseño de interfaces orientadas al usuario sénior</p> <p>8.5. Referencias bibliográficas</p>	Trabajo: Interfaces por rango de edad (1.8 puntos)	Test - Tema 8 (0.1 puntos)
Semana 11	<p>Tema 9. Diseñando sistemas e interfaces</p> <p>9.1 ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>9.2. Antes de empezar</p> <p>9.3. Búsqueda</p> <p>9.4. Navegación coherente, legibilidad y visibilidad</p> <p>9.5. Redacción para la era de la lectura diagonal</p> <p>9.6. Referencias bibliográficas</p>		Test - Tema 9 (0.1 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 12	Tema 10. Pruebas y solución de problemas de usabilidad por Steve Krug 10.1 ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Máximas de Steve Krug 10.3. Hazlo tú mismo (aplica el sentido común) 10.4. El proceso de las pruebas: encontrar 10.5. El proceso de las pruebas: solucionar 10.6. Pruebas ingeniosas con resultados sorprendentes 10.7. Referencias bibliográficas	Proyecto: Prueba de usabilidad (3.8 puntos)	Test - Tema 10 (0.1 puntos)
Semana 13	Tema 11. Evaluación de la usabilidad. Métodos sin usuarios 11.1 ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Evaluación heurística 11.3. Recorrido o paseo cognitivo 11.4. GOMS 11.5. Comparación de los métodos 11.6. Referencias bibliográficas		Test - Tema 11 (0.1 puntos)
Semana 14	Tema 12. Evaluación de la usabilidad. Métodos con usuarios 12.1 ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Test con usuarios		
Semana 15	Tema 12. Evaluación de la usabilidad. Métodos con usuarios (continuación) 12.3. Entrevistas, encuestas y cuestionarios 12.4. Análisis de los resultados 12.5. Referencias bibliográficas		Test - Tema 12 (0.1 puntos)
Semana 16	Semana de exámenes		