

## 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).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	<b>Tema 1. Prototipado</b> 1.1 Prototipado en el proceso de diseño centrado en el usuario 1.2 Bocetos o Sketches 1.3 Wireframes 1.4 Diseños de alta fidelidad o Mockups 1.5 Prototipos interactivos 1.6 ¿Con cuál me quedo?	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,5 puntos cada una)  Test - Tema 01 (0.25 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	<b>Tema 2. Herramientas de prototipado y buenas prácticas</b> 2.1 Herramientas de prototipado 2.2 Sketch 2.3 Figma 2.4 Adobe XD 2.5 Invision Studio 2.6 Axure 2.7 Otras herramientas 2.8 Buenas prácticas de prototipado	Test - Tema 02 (0.25 puntos)	Clase del tema 2
Semana 3	<b>Tema 3. herramientas de prototipado avanzado y animación</b> 3.1 Herramientas de prototipado avanzado 3.2 Principle 3.3 Supernova Studio 3.4 Origami 3.5 Framer X 3.6 Webflow 3.7 Protopie 3.8 Buenas prácticas de animación, micro interacción y transiciones 3.9 Los 12 principios de animación de Disney aplicados a la UX	Test - Tema 03 (0.25 puntos)	Clase del tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 4	<b>Tema 4. Control de versiones y el paso a desarrollo de un prototipo</b> 4.1 Control de versiones 4.2 Paso a desarrollo de un prototipo	Test - Tema 04 (0.25 puntos)	Clase del tema 4
Semana 5	<b>Tema 5. Fundamentos de diseño (UI)</b> 5.1 Retículas y rejillas 5.2 Tipografía 5.3 Color	Actividad: Sistema de diseño para Friend.ly (4.0 puntos)	Clase del tema 5 y presentación de la actividad 1
Semana 6	<b>Tema 5. Fundamentos de diseño (UI) (continuación)</b> 5.4 Iconografía 5.5 Componentes	Test - Tema 05 (0.25 puntos)	Clase del tema 5
Semana 7	<b>Tema 6. Elementos de la interfaz de usuario</b> 6.1 Controles de entrada (input controls) 6.2 Componentes de navegación 6.3 Componentes de información 6.4 Componentes de acción 6.5 Otros componentes	Test - Tema 06 (0.25 puntos)	Clase del tema 6
Semana 8	<b>Tema 7. Sistemas de diseño</b> 7.1 ¿Qué es un sistema de diseño? 7.2 Diferencias con una guía de estilo		Clase del tema 7
Semana 9	<b>Tema 7. Sistemas de diseño (continuación)</b> 7.3 ¿Por qué un sistema de diseño? 7.4 ¿Cómo hacerlo?	Test - Tema 07 (0.25 puntos)	Clase del tema 7

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 10	<b>Tema 8. Diseño móvil y de escritorio</b> 8.1 Móvil vs escritorio 8.2 Diseño para móviles 8.2 Diseño para escritorio	Actividad: Prototipo Friend.ly (4.0 puntos) Test - Tema 08 (0.25 puntos)	Clase del tema 8 y presentación de la actividad 2
Semana 11	<b>Tema 9. Seis principios de la interfaz de usuario</b> 9.1 Estructura 9.2 Simplicidad 9.3 Visibilidad 9.4 Feedback 9.5 Tolerancia 9.6 Reutilización	Test - Tema 09 (0.25 puntos)	Clase del tema 9  Clase de resolución de la actividad 1
Semana 12	<b>Tema 10. Prototipos de voz (VUI)</b> 10.1 Introducción 10.2 Buenas práctica del diseño de interfaces con voz	Actividad grupal: Prototipo de voz (3.25 puntos)	Clase del tema 10 y presentación de la actividad grupal
Semana 13	<b>Tema 10. Prototipos de voz (VUI) (continuación)</b> 10.3 Prototipando interfaces con voz	Test - Tema 10 (0.25 puntos)	Clase del tema 10  Clase de resolución de la actividad 2
Semana 14	<b>Tema 11. Veinte leyes de experiencia de usuario y percepción</b> 11.1 La Gestalt 11.2 Veinte leyes	Test - Tema 11 (0.25 puntos)	Clase del tema 11

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 15	<b>Semana de repaso</b>		Clase de repaso Clase de resolución de la actividad grupal Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>		