

## 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. Fundamentos del diseño de interfaz de usuario</b> 1.1. Introducción y objetivos 1.2. El concepto de interfaz de usuario 1.3. El concepto de interacción 1.4. El diseño centrado en el usuario 1.5. Experiencia de usuario: recogida de información y análisis de requisitos 1.6. Los artefactos de diseño 1.7. Referencias bibliográficas	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,5 puntos cada una)  Tema 1. Fundamentos de diseño de la interfaz de usuario - Test (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	<b>Tema 2. Proceso de diseño de IU: diseño visual</b> 2.1. Introducción y objetivos 2.2. El diseño visual y sus elementos básicos 2.3. La construcción del espacio negativo 2.4. Organización perceptual: los principios de la Gestalt y su aplicación en el diseño 2.5. Herramientas para el diseño visual 2.6. Referencias bibliográficas	Tema 2. Proceso de diseño de IU: diseño visual - Test (0.1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 3	<b>Tema 3. Proceso de diseño de IU: diseño de la interacción</b> 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Diseño de la interacción persona-ordenador 3.3. Estilos de interacción 3.4. Patrones de interacción 3.5. Microinteracciones 3.6. Desarrollo práctico de un modelo de interacción 3.7. Herramientas para el desarrollo de interacciones 3.8. Referencias bibliográficas	Actividad grupal: Principios de usabilidad y buenas prácticas (3.0 puntos) Tema 3. Proceso de diseño de IU: diseño de la interacción - Test (0.1 puntos)	Clase del tema 3 y presentación de la Actividad Grupal

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 4	<b>Tema 4. Definición y creación de prototipos</b> 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Diseño conceptual: perfiles de usuarios, personajes y escenarios 4.3. El prototipo como herramienta práctica de diseño 4.4. Los prototipos de baja fidelidad		Clase del tema 4
Semana 5	<b>Tema 4. Definición y creación de prototipos (continuación)</b> 4.5. Los prototipos de alta fidelidad 4.6. Herramientas para el prototipado de alta fidelidad 4.7. Desarrollo práctico de un <i>funnel</i> de diseño 4.8. Referencias bibliográficas	Tema 4. Definición y creación de prototipos - Test (0.1 puntos)	Clase del tema 4
Semana 6	<b>Tema 5. Evaluación</b> 5.1. Introducción y objetivos 5.2. El concepto de usabilidad 5.3. Métodos, técnicas y herramientas de evaluación de la usabilidad en la web 5.4. Desarrollo de un test de usabilidad 5.5. El concepto de accesibilidad y diseño universal: limitaciones sensoriales y físicas		Clase del tema 5 y presentación de la actividad grupal  Clase de resolución de la Actividad Grupal
Semana 7	<b>Tema 5. Evaluación (continuación)</b> 5.6. Pautas de accesibilidad al contenido web (WCAG) 5.7. Métodos, técnicas y herramientas de evaluación de la accesibilidad en la web 5.8. Referencias bibliográficas	Laboratorio: Prototipo alto nivel de fidelidad (parte I) (5.0 puntos) Tema 5. Evaluación - Test (0.1 puntos)	Clase del tema 5  Laboratorio (2h x 2 turno)

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 8	<b>Tema 6. Programación de interfaz de usuario</b> 6.1. Introducción y objetivos 6.2. El concepto de programación 6.3. Tipos de lenguajes de programación 6.4. Herramientas de programación		Clase del tema 6
Semana 9	<b>Tema 6. Programación de interfaz de usuario (continuación)</b> 6.5. Fundamentos del desarrollo web 6.6. Tecnologías para el desarrollo web 6.7. Organización de un proyecto web 6.8. Referencias bibliográficas	Tema 6. Programación de interfaz de usuario - Test (0.1 puntos)	Clase del tema 6
Semana 10	<b>Tema 7. Programación de IU: HTML y CSS</b> 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Introducción al HTML 7.3. Sintaxis HTML 7.4. Elementos estructurales en HTML		Clase del tema 7  Clase de resolución del Laboratorio
Semana 11	<b>Tema 7. Programación de IU: HTML y CSS</b> 7.5. Introducción a CSS 7.6. Sintaxis CSS 7.7. Selectores y estilos 7.8. Referencias bibliográficas	Tema 7. Programación de IU: HTML y CSS - Test (0.1 puntos)	Clase del tema 7

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 12	<b>Tema 8. Programación de IU: HTML5 y CSS3</b> 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Introducción a HTML5 8.3. Elementos estructurales 8.4. Novedades de HTML5	Laboratorio: Prototipo alto nivel de fidelidad (parte II) (5.0 puntos)	Clase del tema 8  Laboratorio (2h x 2 turno)
Semana 13	<b>Tema 8. Programación de IU: HTML5 y CSS3</b> 8.5. Introducción a CSS3 8.6. Novedades en CSS3 8.7. <i>Media queries</i> 8.8. Referencias bibliográficas	Tema 8. Programación de IU: HTML5 y CSS3 - Test (0.1 puntos)	Clase del tema 8  Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 14	<b>Tema 9. Diseño para múltiples dispositivos</b> 9.1. Introducción y objetivos 9.2. El diseño web multidispositivo 9.3. Diseño web adaptativo 9.4. Diseño web <i>responsive</i> 9.5. Diseño para móvil vs. escritorio 9.6. Diseño pantallas táctiles 9.7. <i>Frameworks</i> 9.8. Reivindicando el estándar 9.9. Referencias bibliográficas	Tema 9. Diseño para múltiples dispositivos - Test (0.1 puntos)	Clase del tema 9
Semana 15	<b>Tema 10. Perspectivas y tendencias</b> 10.1. Introducción y objetivos 10.2. Realidad virtual 10.3. Interfaces conversacionales 10.4. Tendencias en IU 10.5. Diseños de futuros 10.6. Referencias bibliográficas	Tema 10. Prospectivas y tendencias - Test (0.1 puntos)	Clase del tema 10  Clase de resolución del laboratorio (parte II)
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>		