

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	Tema 1. Introducción 1.1. Introducción y objetivos 1.2. IoT (<i>Internet of things</i>) 1.3. Definición del diseño de la interacción 1.4. Qué hace un diseñador de la interacción	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,3 puntos cada una)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	Tema 1. Introducción (continuación) 1.5. Para quien diseñamos 1.6. Disciplinas asociadas con el diseño de la interacción 1.7. Un poco de historia 1.8. Referencias Bibliográficas	Test Tema 1 (0.2 puntos)	Clase del tema 1 (continuación)
Semana 3	Tema 2. Elementos del diseño de la interacción 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Herramientas para el diseño de la interacción 2.3. Recursos del diseño 2.4. Dimensiones del diseño de la interacción 2.5. Referencias bibliográficas	Actividad: Diseño de una interfaz clara e intuitiva (4.5 puntos) Test Tema 2 (0.2 puntos)	Clase del tema 2 y presentación de la Actividad
Semana 4	Tema 3. El Usuario 3.1. Introducción y objetivos 3.2. La carga cognitiva 3.3. Las capacidades del usuario 3.4. Técnicas para conocer al usuario 3.5. Tipos de usuario 3.6. La capacidad motora 3.7. Referencias bibliográficas	Test Tema 3 (0.2 puntos)	Clase del tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	Tema 4. Leyes de UX-UI 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Leyes de UX y UI 4.3. La escuela de la Gestalt 4.4. Referencias bibliográficas	Test Tema 4 (0.2 puntos)	Clase del tema 4
Semana 6	Tema 5. Heurísticas y reglas de oro del diseño de interfaces 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Reglas de oro del diseño de interfaces 5.3. Las heurísticas de Jakob Nielsen y Rolf Molich	Laboratorio: Análisis de heurísticas y reglas de oro del diseño de la interacción (4.5 puntos)	Clase del tema 5 y presentación del Laboratorio Laboratorio
Semana 7	Tema 5. Heurísticas y reglas de oro del diseño de interfaces (continuación) 5.4. Estándar ISO 9241 5.5. Cómo lo aprovecharemos a la hora de diseñar 5.5. Referencias bibliográficas	Test Tema 5 (0.2 puntos)	Clase del tema 5 (continuación) Clase de resolución de la Actividad
Semana 8	Tema 6. Arquitectura de la Información 6.1. Introducción y objetivos 6.2. Definición 6.3. Los pilares de la arquitectura de la información		Clase del tema 6

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 9	Tema 6. Arquitectura de la Información (continuación) 6.4. <i>Cardsorting</i> y <i>treejack</i> 6.5. Herramientas para diseñar la arquitectura de la información 6.7. Referencias bibliográficas	Test Tema 6 (0.2 puntos)	Clase del tema 6 (continuación) Clase de resolución del Laboratorio
Semana 10	Tema 7. Usabilidad y experiencia de usuario 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Usabilidad 7.3. Herramientas para mejorar la usabilidad 7.4. Otros principios a tener en cuenta junto a la usabilidad 7.5. Qué valores entran en la experiencia de usuario 7.6. Conclusión 7.7. Referencias bibliográficas	Test Tema 7 (0.2 puntos)	Clase del tema 7
Semana 11	Tema 8. Investigación de usuarios 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Investigación cualitativa frente a cuantitativa 8.3. Qué necesitamos conocer de los usuarios 8.4. El mapa de las herramientas de investigación 8.5. Investigación etnográfica o contextual 8.6. El estudio de diario 8.7. La entrevista 8.8. La encuesta 8.9. El <i>focus group</i> 8.10. El <i>benchmark</i> de competencia 8.11. Otras herramientas 8.12. Referencias bibliográficas	Actividad grupal: Definiendo personas y funcionalidades a partir de una... (3.0 puntos) Test Tema 8 (0.2 puntos)	Clase del tema 8 y presentación de la Actividad grupal

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 12	<p>Tema 9. Mapeando la experiencia de usuario</p> <p>9.1. Introducción y objetivos 9.2. Por qué se utiliza el mapeado 9.3. User personas o arquetipos 9.4. Mapa de empatía 9.5. <i>User journey map</i> o <i>customer journey map</i> 9.6. <i>User experience map</i> 9.7. <i>Service blue-print</i> o <i>service ecology</i> 9.8. El canvas de la propuesta de valor 9.9. Características comunes a todos los artefactos en el diseño centrado en el usuario 9.10. Referencias bibliográficas</p>	Test Tema 9 (0.2 puntos)	Clase del tema 9
Semana 13	<p>Tema 10. Multichannel <i>journey map</i></p> <p>10.1. Introducción y objetivos 10.2. Un nuevo escenario para el diseño de la interacción 10.3. Elementos de la experiencia multicanal 10.4. <i>User journey map</i> vs. <i>service blueprint</i> 10.5. Los componentes de la experiencia omnicanal 10.6. Referencias bibliográficas</p>	Test Tema 10 (0.2 puntos)	Clase del tema 10 Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 14	<p>Tema 11. Diagramación y prototipado</p> <p>11.1. Introducción y objetivos 11.2. Ventajas del prototipado 11.3. Bocetado o <i>sketch</i> 11.4. <i>Storyboarding</i> y escenarios 11.5. <i>Sitemaps</i> y <i>wireframes</i> 11.6. <i>Task flow</i> y <i>user flow</i> (flujos de tareas) 11.7. Prototipo de baja fidelidad 11.8. Prototipo de alta fidelidad 11.9. Prototipo de <i>software</i> 11.10. Referencias bibliográficas</p>	Test Tema 11 (0.2 puntos)	Clase del tema 11 Clase de resolución de la Actividad grupal

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 15	Tema 12 . Testeo 12.1. Introducción y objetivos 12.2. Para qué sirve un test de usabilidad 12.3. Tipos de test de usabilidad 12.4. Qué problemas nos pueden presentar los test de usabilidad 12.5. Qué ventajas tienen los test de usabilidad 12.6. Pasos para realizar un test 12.7. <i>Eyetracking</i> y <i>clickstream</i> 12.8. Referencias bibliográficas	Test Tema 12 (0.2 puntos)	Clase del tema 12
Semana 16	Semana de exámenes		