

## 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. Entendiendo el Diseño Centrado en el Usuario: Principios, procesos y métodos</b> 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Orígenes y definición de DCU 1.3. Principios del diseño centrado en el usuario	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,75 puntos cada una)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1.
Semana 2	<b>Tema 1. Entendiendo el Diseño Centrado en el Usuario: Principios, procesos y métodos (continuación)</b> 1.4. Procesos de diseño centrado en el usuario 1.5. Métodos de análisis, diseño y evaluación 1.6. Referencias bibliográficas	Test Tema 1 (0.05 puntos)	Clase del tema 1.
Semana 3	<b>Tema 2. Métodos de análisis en el contexto del usuario</b> 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Análisis del usuario a través del contexto 2.3. La observación contextual 2.4. El análisis de tareas en la investigación contextual	Test Tema 2 (0.05 puntos)	Clase del tema 2.
Semana 4	<b>Tema 3. Métodos de análisis con la participación de usuarios</b> 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Análisis a través de la participación del usuario 3.3. Investigación individual 3.4. Investigación grupal 3.5. Investigación remota 3.6. Otras herramientas	Test Tema 3 (0.05 puntos)	Clase del tema 3.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	<p><b>Tema 4. Métodos de análisis comparativos y de tendencias</b></p> <p>4.1. Introducción y objetivos 4.2. Análisis a través de referencias en el mercado 4.3. Análisis comparativo (<i>Benchmarking</i>) 4.4. Análisis de tendencias</p>	<p>Actividad: Benchmarking de productos y servicios de IoT (5.0 puntos) Test Tema 4 (0.05 puntos)</p>	<p>Clase del tema 4 y presentación de la actividad <i>Benchmark</i> de productos y servicios de IoT.</p>
Semana 6	<p><b>Tema 5. Análisis y diseño de experiencias</b></p> <p>5.1. Introducción y objetivos 5.2. Comprendiendo y dando forma a las experiencias 5.3. De <i>insights</i> a oportunidades de diseño 5.4. Categorizando y priorizando</p>	<p>Test Tema 5 (0.05 puntos)</p>	<p>Clase del tema 5.</p>
Semana 7	<p><b>Tema 6. Métodos de diseño: generación de ideas</b></p> <p>6.1. Introducción y objetivos 6.2. Introducción: El papel de la ideación dentro del DCU 6.3. Herramientas para la generación de ideas 6.4. Herramientas para la selección y priorización de ideas 6.5. Otras herramientas</p>	<p>Test Tema 6 (0.05 puntos)</p>	<p>Clase del tema 6.</p>
Semana 8	<p><b>Tema 7. Métodos de diseño: <i>customer journey map</i></b></p> <p>7.1. Introducción y objetivos 7.2. ¿Qué es y para qué se utiliza? 7.3. El <i>customer journey map</i> como herramienta de diagnóstico 7.4. El <i>customer journey map</i> como herramienta de diseño 7.5. ¿Cómo se construye? 7.6. Más aplicaciones</p>	<p>Test Tema 7 (0.05 puntos)</p>	<p>Clase del tema 7.</p> <p>Clase de resolución de la actividad <i>Benchmark</i> de productos y servicios de IoT.</p>

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 9	<b>Tema 8. Métodos de diseño: personas y escenarios</b> 8.1. Introducción y objetivos 8.2. ¿Qué son y para qué se utilizan	Actividad: Elaboración del customer journey map de un supermercado online (5.0 puntos)	Clase del tema 8 y presentación de la actividad Elaboración de un <i>customer journey map</i> de un supermercado <i>online</i> .
Semana 10	<b>Tema 8. Métodos de diseño: personas y escenarios (continuación)</b> 8.3. ¿Cómo se construyen? 8.4. Personas y escenarios como herramientas de diagnóstico y diseño	Test Tema 8 (0.05 puntos)	Clase del tema 8.
Semana 11	<b>Tema 9. Métodos de diseño: Diseño comportamental</b> 9.1. Introducción y objetivos 9.2. Diseñando para cambiar el comportamiento 9.3. Cómo deciden sus acciones los usuarios 9.4. Cómo fomentar ciertas acciones 9.5. Cómo crear interfaces que fomentan acciones 9.6. El lado oscuro del diseño comportamental 9.7. Referencias bibliográficas	Test Tema 9 (0.05 puntos)	Clase del tema 9.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 12	<p><b>Tema 10. Métodos de evaluación: Inspecciones por expertos (I). Evaluación heurística</b></p> <p>10.1. Introducción y objetivos</p> <p>10.2. Introducción: evaluación experta vs. evaluación con usuarios</p> <p>10.3. Evaluación heurística: qué es y para qué se utiliza</p> <p>10.4. Los principios heurísticos</p> <p>10.5. Cómo se realiza la evaluación heurística</p>	<p>Actividad grupal: Presupuesto para un rediseño... (2.85 puntos)</p> <p>Test Tema 10 (0.05 puntos)</p>	<p>Clase del tema 10 y presentación de la actividad Presupuesto para un rediseño vendiendo y argumentando el proceso de diseño centrado en el usuario.</p> <p>Clase de resolución de la actividad Elaboración de un <i>customer journey map</i> de un supermercado <i>online</i>.</p>
Semana 13	<p><b>Tema 11. Métodos de evaluación: Inspecciones por expertos (II). Recorrido cognitivo, PURE y otras inspecciones</b></p> <p>11.1. Introducción y objetivos</p> <p>11.2. Recorrido cognitivo</p> <p>11.3. El método PURE</p> <p>11.4. Otras técnicas de inspección por expertos</p>	<p>Test Tema 11 (0.05 puntos)</p>	<p>Clase del tema 11.</p>
Semana 14	<p><b>Tema 12. Gestión de procesos de evaluación y diseño centrado en el usuario</b></p> <p>12.1. Introducción y objetivos</p> <p>12.2. Introducción: La gestión del DCU en la estrategia de UX</p> <p>12.3. ¿Cómo definir la hoja de ruta de proyecto?</p> <p>12.4. Gestión de iteraciones</p> <p>12.5. Medición de resultado</p>	<p>Test Tema 12 (0.05 puntos)</p>	<p>Clase del tema 12.</p> <p>Clase de explicación del modelo de examen.</p>

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 15	<b>Tema 13. Temas emergentes en Diseño Centrado en el Usuario</b> 13.1. Introducción y objetivos 13.2. El pasado y futuro del DCU 13.3. El DCU en el ámbito del videojuego 13.4. El DCU y la inteligencia artificial 13.5. El DCU y el diseño inclusivo 13.6. Referencias bibliográficas	Test Tema 13 (0.05 puntos)	Clase del tema 13.  Clase de resolución de la actividad Evaluación experta y plan DC para sitios web de hoteles o restaurantes.
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>		