

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. Interacción persona-computadora (<i>human-computer interaction, HCI</i>) 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Definición y contexto 1.3. Evolución de los sistemas computacionales 1.4. Tipos de interfaces 1.5. Referencias bibliográficas	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,5 puntos cada una) Actividad: Ilustrar la evolución de las interfaces (4.5 puntos) Test Tema 1 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura, clase del tema 1 y presentación de la actividad 1
Semana 2	Tema 2. Introducción al diseño de interacción (<i>interaction design, IxD</i>) 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Definición y contexto 2.3. Elementos que intervienen en la interacción 2.4. Las cinco dimensiones del diseño de interacción	Actividad: Describir las cinco dimensiones de la interacción de una aplicación móvil (4.5 puntos)	Clase del tema 2 y presentación de la actividad 2
Semana 3	Tema 2. Introducción al diseño de interacción (<i>interaction design, IxD</i>) (continuación) 2.5. Producto digital, diseño de experiencia de usuario y diseño de interacción 2.6. Diseño de interacciones significativas 2.7. Herramientas del diseñador de interacción 2.8. Referencias bibliográficas	Test Tema 2 (0.1 puntos)	Clase del tema 2

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 4	Tema 3. Interacción y dispositivos 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Interacción. Productos y servicios interactivos 3.3. Interacción como procesamiento de información 3.4. Dispositivos: definición, funciones y tipos 3.5. Dispositivos fijos 3.6. Referencias bibliográficas	Test Tema 3 (0.1 puntos)	Clase del tema 3
Semana 5	Tema 4. Diseño de interacción móvil 4.1. Introducción y objetivos 4.2. La informática móvil: las siete olas 4.3. Diseño de interacción móvil 4.4. Referencias bibliográficas	Test Tema 4 (0.1 puntos)	Clase del tema 4 Clase de resolución de la actividad 1
Semana 6	Tema 5. Diseño de experiencias multidispositivo 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Conceptos básicos	Actividad grupal: Diseñar un servicio multidispositivo para gestionar salas de reuniones (4.0 puntos)	Clase del tema 5 y presentación de la actividad grupal
Semana 7	Tema 5. Diseño de experiencias multidispositivo (continuación) 5.3. Estrategia de diseño de experiencias multidispositivo 5.4. Referencias bibliográficas	Test Tema 5 (0.1 puntos)	Clase del tema 5 Clase de resolución de la actividad 2
Semana 8	Tema 6. Adaptación y personalización en diseño 6.1. Introducción y objetivos 6.2. Definiciones: adaptar y personalizar 6.3. Productos adaptativos y adaptables 6.4. Interfaces con capacidad de adaptación 6.5. Diseño de interfaces adaptativas o adaptables 6.6. Referencias bibliográficas	Test Tema 6 (0.1 puntos)	Clase del tema 6

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 9	Tema 7. Internet de las cosas y experiencia de usuario 7.1. Introducción y objetivos 7.2. IoT: definición y contexto 7.3. IoT: funcionamiento 7.4. IoT: campos de aplicación		Clase del tema 7
Semana 10	Tema 7. Internet de las cosas y experiencia de usuario (continuación) 7.5. Diseño de experiencia de usuario y el IoT 7.6. Futuros retos del IoT 7.7. Referencias bibliográficas	Test Tema 7 (0.1 puntos)	Clase del tema 7
Semana 11	Tema 8. Realidad aumentada, virtual y mixta 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Realidad aumentada, virtual y mixta: definiciones, ejemplos y diferencias 8.3. Dispositivos de realidad aumentada 8.4. Dispositivos de realidad virtual 8.5. Dispositivos de realidad mixta 8.6. IxD en entornos visualizados mediante tecnologías 8.7. Referencias bibliográficas	Test Tema 8 (0.1 puntos)	Clase del tema 8 Clase de resolución de la actividad grupal
Semana 12	Tema 9. Diseño de futuros 9.1. Introducción y objetivos 9.2. Diseño de futuros: introducción 9.3. Diseño especulativo: definición, beneficios y desventajas 9.4. Proceso de diseño especulativo		Clase del tema 9
Semana 13	Tema 9. Diseño de futuros (continuación) 9.5. Ejemplos de diseño especulativo 9.6. Referencias bibliográficas	Test Tema 9 (0.1 puntos)	Clase del tema 9

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 14	Tema 10. Diseño, tecnología y ética 10.1. Introducción y objetivos 10.2. Tecnología y ética 10.3. Ética, tecnología y sociedad		Clase del tema 10 Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 15	Tema 10. Diseño, tecnología y ética (continuación) 10.4. Relaciones humano-tecnología-mundo y ética 10.5. Diseño ético de la experiencia de usuario 10.6. Referencias bibliográficas	Test Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10
Semana 16	Semana de exámenes		