

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. Fundamentos del diseño de la interfaz del usuario 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Las experiencias digitales 1.3. Diseño orientado a objetivos 1.4. La interfaz de usuario 1.5. La interacción 1.6. Diseño de productos vs. diseño de servicios 1.7. El diseño centrado en el usuario 1.8. Disciplinas del diseño centrado en el usuario 1.9. Referencias bibliográficas	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,5 puntos cada una) Test-Tema 01 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	Tema 2. Investigación de usuarios 2.1. Introducción y objetivos 2.2. ¿Se puede diseñar la experiencia de usuario? 2.3. <i>User research</i> o investigación de usuarios 2.4. Dimensión cualitativa vs. dimensión cuantitativa 2.5. El mapeado 2.6. Referencias bibliográficas	Test-Tema 02 (0.1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 3	Tema 3. Leyes de UX/UI 3.1. Introducción y objetivos 3.2. La carga cognitiva 3.3. Las barreras cognitivas 3.4. Leyes de UX	Actividad: Investigación de usuarios (5.0 puntos)	Clase del tema 3 y presentación de la Actividad 1
Semana 4	Tema 3. Leyes de UX/UI 3.5. Elementos que afectan a la carga cognitiva 3.6. Herramientas a disposición del diseñador 3.7. Referencias bibliográficas	Test-Tema 03 (0.1 puntos)	Clase del tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	Tema 4. Usabilidad 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Definición de usabilidad 4.3. Componentes de la usabilidad 4.4. Importancia de la usabilidad		Clase del tema 4
Semana 6	Tema 4. Usabilidad 4.5. Usabilidad en las imágenes 4.6. Escritura para web 4.7. Técnicas para mejorar la usabilidad 4.8. Referencias bibliográficas	Test-Tema 04 (0.1 puntos)	Clase del tema 4
Semana 7	Tema 5. Reglas de oro y heurísticas 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Origen y vigencia de estas 5.3. Las reglas de oro del diseño de interfaces	Actividad grupal: Ideación (3.0 puntos)	Clase del tema 5 y presentación de la Actividad grupal Clase resolución de la Actividad 1
Semana 8	Tema 5. Reglas de oro y heurísticas 5.4. Las heurísticas de Jakob Nielsen y Rolf Molich 5.5. Elementos que destacar en ambas 5.6. Referencias bibliográficas	Test-Tema 05 (0.1 puntos)	Clase del tema 5
Semana 9	Tema 6. Arquitectura de la información 6.1. Introducción y objetivos 6.2. Definición y ejemplos 6.3. Sistemas de organización 6.4. Sistemas de navegación 6.5. Sistemas de búsqueda 6.6. Sistemas de etiquetado 6.7. Herramientas adicionales 6.8. Referencias bibliográficas	Test-Tema 06 (0.1 puntos)	Clase del tema 6

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 10	Tema 7. Prototipado 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Para qué se prototipa 7.3. Prototipo de la interacción 7.4. Conclusiones 7.5. Referencias bibliográficas	Actividad: Evaluación heurística de la competencia (5.0 puntos) Test-Tema 07 (0.1 puntos)	Clase del tema 7 y presentación de la Actividad 3 Clase resolución de la Actividad grupal
Semana 11	Tema 8. Diseño de interfaces 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Elementos del diseño de interfaces 8.3. Diseñar interfaces intuitivas		Clase del tema 8
Semana 12	Tema 8. Diseño de interfaces 8.4. Iconos en las interfaces 8.5. Referencias bibliográficas	Test-Tema 08 (0.1 puntos)	Clase del tema 9
Semana 13	Tema 9. Animación y sonido 9.1. Introducción y objetivos 9.2. Tipos de animación 9.3. Importancia y necesidad de la animación 9.4. El rol de la animación actual 9.5. El sonido en las interfaces 9.6. Referencias bibliográficas	Test-Tema09 (0.1 puntos)	Clase del tema 9 Clase resolución de la Actividad 3
Semana 14	Tema 10. Herramientas de testeo 10.1. Introducción y objetivos 10.2. Visión general de las herramientas de testeo 10.3. Testeando la usabilidad		Clase del tema 10 Sesión de explicación de examen

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 15	Tema 10. Herramientas de testeo 10.4. Testeando otros aspectos en remoto 10.5. Testeando respuestas emocionales	Test-Tema10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10
Semana 16	Semana de exámenes		