

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 a la interacción persona-ordenador 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Qué es la interacción persona-ordenador 1.3. Relación de la interacción persona-ordenador con otras disciplinas 1.4. La interfaz de usuario 1.5. Usabilidad y accesibilidad 1.6. Experiencia de usuario y diseño centrado en el usuario 1.7. Referencias | Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,28 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.16 puntos) | Presentación de la asignatura y clase del tema 1 |
| Semana 2 | Tema 2. El ordenador y la interacción: interfaz de usuario y paradigmas de interacción 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. La interacción 2.3. Paradigmas y estilos de interacción 2.4. Evolución de las interfaces de usuario | | Clase del tema 2 |
| Semana 3 | Tema 2. El ordenador y la interacción: interfaz de usuario y paradigmas de interacción (continuación) 2.5. Interfaces de usuario clásicas: WIMP/GUI, comandos, voz, realidad virtual 2.6. Interfaces de usuario innovadoras: móviles, portátiles, colaborativas, BCI 2.7. Referencias | Actividad: Estilos y paradigmas de interacción (4.0 puntos) Test - Tema 02 (0.16 puntos) | Clase del tema 2 y presentación de la actividad Estilos y paradigmas de interacción |

| | Temas | Actividades (15.0 puntos) | Clases en directo |
|----------|---|---------------------------------|---|
| Semana 4 | <p>Tema 3. El factor humano: aspectos psicológicos y cognitivos</p> <p>3.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>3.2. La importancia del factor humano en la interacción</p> <p>3.3. El procesamiento humano de información</p> <p>3.4. La entrada y salida de la información: visual, auditiva y táctil</p> <p>3.5. Percepción y atención</p> <p>3.6. Conocimiento y modelos mentales: representación, organización y adquisición</p> <p>3.7. Referencias</p> | Test - Tema 03 (0.16 puntos) | Clase del tema 3 |
| Semana 5 | <p>Tema 4. El factor humano: limitaciones sensoriales y físicas</p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>4.2. Diversidad funcional, discapacidad y deficiencia</p> <p>4.3. Diversidad visual</p> <p>4.4. Diversidad auditiva</p> <p>4.5. Diversidad cognitiva</p> <p>4.6. Diversidad motórica</p> <p>4.7. El caso de los inmigrantes digitales</p> <p>4.8. Referencias</p> | Test - Tema 04 (0.16 puntos) | Clase del tema 4 |
| Semana 6 | <p>Tema 5. El proceso de diseño (I): análisis de requisitos para el diseño de la interfaz de usuario</p> <p>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>5.2. Diseño centrado en el usuario</p> <p>5.3. Qué es el análisis de requisitos</p> <p>5.4. La recogida de información</p> <p>5.5. Análisis e interpretación de la información</p> <p>5.6. Análisis de la usabilidad y la accesibilidad</p> <p>5.7. Referencias</p> | Test - Tema 05 (0.16 puntos) | Clase del tema 5 Clase de resolución de la actividad Estilos y paradigmas de interacción |

| | Temas | Actividades (15.0 puntos) | Clases en directo |
|-----------|---|---|--|
| Semana 7 | Tema 6. El proceso de diseño (II): prototipado y análisis de tareas 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Diseño conceptual 6.3. Prototipado | | Clase del tema 6 |
| Semana 8 | Tema 6. El proceso de diseño (II): prototipado y análisis de tareas (continuación) 6.4. Análisis jerárquico de tareas 6.5. Referencias | Laboratorio: Prototipado a partir de la definición de personas y escenarios (6.0 puntos) Test - Tema 06 (0.16 puntos) | Clase del tema 6 y presentación de la actividad Prototipado a partir de la definición de personas y escenarios |
| Semana 9 | Tema 7. El proceso de diseño (III): la evaluación 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Evaluación en el proceso de diseño: objetivos y métodos | | Clase del tema 7 |
| Semana 10 | Tema 7. El proceso de diseño (III): la evaluación (continuación) 7.3. Métodos de evaluación sin usuarios 7.4. Métodos de evaluación con usuarios | | Clase del tema 7 |
| Semana 11 | Tema 7. El proceso de diseño (III): la evaluación (continuación) 7.5. Estándares y normas de evaluación 7.6. Referencias | Actividad grupal: Evaluación heurística (3.0 puntos) Test - Tema 07 (0.16 puntos) | Clase del tema 7 y presentación de la actividad grupal Evaluación heurística |

| | Temas | Actividades (15.0 puntos) | Clases en directo |
|-----------|--|---------------------------------|--|
| Semana 12 | Tema 8. Accesibilidad: definición y pautas 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Accesibilidad y diseño universal 8.3. La iniciativa WAI y las pautas WCAG 8.4. Pautas WCAG 1.0 8.5. Pautas WCAG 2.0 8.6. Referencias | Test - Tema 08 (0.16 puntos) | Clase del tema 8 Clase de resolución de la actividad Prototipado a partir de la definición de personas y escenarios |
| Semana 13 | Tema 9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Herramientas de evaluación de la accesibilidad en la web | | Clase del tema 9 |
| Semana 14 | Tema 9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional (continuación) 9.3. Accesibilidad y diversidad funcional | | Clase del tema 9 |
| Semana 15 | Tema 9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional (continuación) 9.4. Ejemplo de evaluación de accesibilidad | Test - Tema 09 (0.16 puntos) | Clase del tema 9 Sesión de explicación del modelo de examen Clase para presentar las conclusiones de la actividad grupal |
| Semana 16 | Semana de exámenes | | |