

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 experiencia de usuario 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. ¿Qué es un usuario y por qué es importante ponerlo en el centro? 1.3. El contexto actual del usuario: su evolución como consumidor	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,4 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1.
Semana 2	Tema 2. Perspectiva de usuario y de negocio 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Introducción: las diferentes perspectivas 2.3. Entender la perspectiva del usuario 2.4. Entender la perspectiva de marca 2.5. Entender la perspectiva de la organización	Test - Tema 02 (0.1 puntos)	Clase del tema 2.
Semana 3	Tema 3. Evolución del diseño centrado en el usuario 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Pasado, presente y futuro 3.3. <i>Human Centered Design</i>	Test - Tema 03 (0.1 puntos)	Clase del tema 3.
Semana 4	Tema 4. Principios de la interacción 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. <i>Human Computer Interaction</i> 4.3. ¿Qué es la experiencia de usuario?	Test - Tema 04 (0.1 puntos)	Clase del tema 4.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	Tema 5. Contenidos y dispositivos 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. La evolución de la comunicación y del acceso a la información 5.3. Estructuración y gestión de los contenidos digitales 5.4. Contextos, dispositivos y medios	Test - Tema 05 (0.1 puntos) Actividad: Principios heurísticos de Jakob Nielsen (4.5 puntos)	Clase del tema 5 y presentación de la actividad Visualización de diferentes dispositivos.
Semana 6	Tema 6. Emoción y percepción 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Percepción visual 6.3. Psicología del usuario 6.4. Principios de diseño	Test - Tema 06 (0.1 puntos)	Clase del tema 6.
Semana 7	Tema 7. Usabilidad 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Definición de concepto y beneficios 7.3. Referencias en usabilidad web	Test - Tema 07 (0.1 puntos)	Clase del tema 7.
Semana 8	Tema 8. Principios de usabilidad y análisis 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Normas y pautas de usabilidad: introducción a los principios generales 8.3. Factores de la usabilidad 8.4. Principios generales de la usabilidad 8.5. Beneficios de la usabilidad 8.6. Usabilidad web 8.7. Proceso de análisis	Test - Tema 08 (0.1 puntos) Actividad: Mejora de una web a través de test A/B (4.5 puntos)	Clase del tema 8 y presentación de la actividad Principios heurísticos de Jakob Nielsen.
Semana 9	Tema 9. Accesibilidad 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Diseño para todos		Clase del tema 9. Clase de resolución de la actividad Visualización de diferentes dispositivos.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 10	Tema 9. Accesibilidad (continuación) 9.3. Normativa e instituciones principales 9.4. Referencias bibliográficas	Test - Tema 09 (0.1 puntos) Actividad grupal: Evaluación web de la accesibilidad (4.0 puntos)	Clase del tema 9 y presentación de la actividad Evaluación web de la accesibilidad.
Semana 11	Tema 10. Principios de accesibilidad y análisis 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Introducción 10.3. Tipos de discapacidad y modelos de interacción		Clase del tema 10. Clase de resolución de la actividad Principios heurísticos de Jakob Nielsen.
Semana 12	Tema 10. Principios de accesibilidad y análisis (continuación) 10.4. Pautas de accesibilidad 10.5. Análisis y evaluación	Test - Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10.
Semana 13	Tema 11. Metodología de trabajo 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. El proceso de diseño de experiencias 11.3. Investigación 11.4. Análisis		Clase del tema 11. Clase de resolución de la actividad Evaluación web de la accesibilidad.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 14	Tema 11. Metodología de trabajo (continuación) 11.5. Implementación 11.6. Evaluación 11.7. Conclusión 11.8. <i>Lean UX</i> o experiencia de usuario con métodos ágiles	Test - Tema 11 (0.1 puntos)	Clase del tema 11. Clase de explicación del modelo de examen.
Semana 15	Tema 12. Gestión de proyectos UX 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. ¿Qué es un proyecto UX? 12.3. Fases del proyecto UX 12.4. ¿Cuáles son las disciplinas de diseño en UX? 12.5. <i>Lean UX</i> 12.6. Un modelo de desarrollo ágil: <i>scrum</i> o <i>melé</i> 12.7. Perfiles involucrados	Test - Tema 12 (0.1 puntos)	Clase del tema 12.
Semana 16	Semana de exámenes		