

Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (10 puntos)
Semana 1	Semana de introducción a la asignatura	
Semana 2	Tema 1. Interacción persona—ordenador 1.1. Introducción 1.2 Definición y objetivos 1.3 La interfaz de usuario	
Semana 3	Tema 1. Interacción persona—ordenador (continuación) 1.4 Objetivos 1.5 Principios y conceptos básicos	
Semana 4	Tema 1. Interacción persona —ordenador (continuación) 1.6 Factores principales 1.7 Disciplinas relacionadas	Actividad: Interacción Persona Ordenador (1,4 puntos)
Semana 5	Tema 2. Usabilidad en la web 2.1. Normas básicas sobre usabilidad en la web	
Semana 6	Tema 2. Usabilidad en la web (continuación) 2.2 Diseño de la navegación	
Semana 7	Tema 2. Usabilidad en la web (continuación) 2.3 Diseño de la página principal	
Semana 8	Tema 2. Usabilidad en la web (continuación) 2.4 Pruebas de usabilidad	Actividad: Usabilidad de la Red Informática Mundial (1,4 puntos)
Semana 9	Tema 3. Accesibilidad en la web 3.1 Introducción	

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (10 puntos)
Semana 10	Tema 3. Accesibilidad en la web (continuación) 3.2 Diseño universal	Foro: ¿Cómo compatibilizar accesibilidad con usabilidad y la tecnología elegida? (1,4 puntos)
Semana 11	Tema 3. Accesibilidad en la web (continuación) 3.3 Tipos de discapacidades	Actividad: Accesibilidad en la Web (3,3 puntos)
Semana 12	Tema 3. Accesibilidad en la web (continuación) 3.4 Comprobación de la accesibilidad	
Semana 13	Tema 4. Auditoría y métricas de sitios web 4.1 Introducción	
Semana 14	Tema 4. Auditoría y métrica de sitios web (continuación) 4.2 Auditorías de sitios web	Actividad: Auditoría y Métricas de sitios de la Red Informática Mundial (2,5 puntos)
Semana 15	Tema 4. Auditoría y métrica de sitios web (continuación) 4.3 Métricas de sitios web	
Semana 16	Tema 4. Auditoría y métrica de sitios web (continuación) 4.4 Caso práctico	
Semana 17	Examen final	