

## 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	Trabajos (8 puntos)	Eventos (2 puntos)	Lecturas (1 punto)
Semana 1	<b>Tema 1. Interacción persona—ordenador</b> 1.1.Introducción 1.2.Definición y objetivos 1.3.La interfaz de usuario 1.4.Objetivos 1.5.Conceptos y principios básicos 1.6.Factores principales 1.7.Disciplinas relacionadas		* Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales (0,5 puntos)  <b>Test Tema 1</b> (0,25 puntos)	<b>Lectura optativa:</b> <i>No me hagas pensar</i> de Steve Krug (1 punto)
Semana 2	<b>Tema 2. Usabilidad en la Web</b> 2.1.Normas básicas sobre usabilidad en la Web 2.2.Diseño de la navegación 2.3.Diseño de la página principal 2.4.Pruebas de usabilidad	<b>Trabajo optativo:</b> Estudio sobre usabilidad en la Web comparando las ideas de Steve Krug y Jakob Nielsen (1 punto)	<b>Test Tema 2</b> (0,25 puntos)	
Semana 3	<b>Tema 3. Accesibilidad en la Web</b> 3.1.Introducción 3.2.Diseño universal 3.3.Tipos de discapacidades 3.4.Comprobación de la accesibilidad	<b>Trabajo:</b> Comprobación de la accesibilidad de la página principal de una Universidad (3,5 puntos)	<b>Foro debate:</b> ¿Cómo compatibilizar accesibilidad con usabilidad y la tecnología elegida? (0,5 puntos)  <b>Test Tema 3</b> (0,25 puntos)	
Semana 4	<b>Tema 4. Auditoría y métricas de sitios web</b> 4.1.Introducción 4.2.Auditoría de sitios Web 4.3.Métricas de sitios Web 4.4.Caso práctico	<b>Trabajo:</b> Realización de una auditoría y métrica del sitio Web de una escuela o facultad de Ingeniería Informática (3,5 puntos)	<b>Test Tema 4</b> (0,25 puntos)	

Esta **Programación semanal** puede sufrir alguna modificación en sus actividades si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.