

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 (5 puntos)	Eventos (5 puntos)	Laboratorios (5 puntos)
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 sesiones presenciales virtuales (0,43 puntos cada una) Foro: Uso de páginas web. Problemas y soluciones (1,3 puntos) Test Tema 1 (0,14 puntos)	
Semana 2	Tema 2. El factor humano: aspectos psicológicos y cognitivos 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. La importancia del factor humano en la interacción 2.3. El procesamiento humano de información 2.4. La entrada y salida de la información: visual, auditiva y táctil 2.5. Percepción y atención 2.6. Conocimiento y modelos mentales: representación, organización y adquisición 2.7. Referencias		Test Tema 2 (0,14 puntos)	
Semana 3	Tema 3. El factor humano: limitaciones sensoriales y físicas 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Diversidad funcional, discapacidad y deficiencia 3.3. Diversidad visual 3.4. Diversidad auditiva 3.5. Diversidad cognitiva 3.6. Diversidad motórica 3.7. El caso de los inmigrantes digitales 3.8. Referencias	Trabajo: Diversidad funcional e interacción persona-ordenador (1,2 puntos)	Test Tema 3 (0,14 puntos)	
Semana 4	Tema 4. El ordenador y la interacción: interfaz de usuario y paradigmas de interacción 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. La interacción 4.3. Paradigmas y estilos de interacción 4.4. Evolución de las interfaces de usuario	Trabajo: Estilos y paradigmas de interacción (1,2 puntos)		

	Contenido teórico	Actividades (5 puntos)	Eventos (5 puntos)	Laboratorios (5 puntos)
Semana 5	<p>Tema 4. El ordenador y la interacción: interfaz de usuario y paradigmas de interacción (continuación)</p> <p>4.5. Interfaces de usuario clásicas: WIMP/GUI, comandos, voz, realidad virtual</p> <p>4.6. Interfaces de usuario innovadoras: móviles, portátiles, colaborativas, BCI</p> <p>4.7. Referencias</p>		<p>Test Tema 4 (0,14 puntos)</p>	
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>Laboratorio #1: Lenguaje HTML y CSS (2,5 puntos)</p>
Semana 7	<p>Tema 5. El proceso de diseño (I): análisis de requisitos para el diseño de la interfaz de usuario (continuación)</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>		<p>Test Tema 5 (0,14 puntos)</p>	
Semana 8	<p>Tema 6. El proceso de diseño (II): prototipado y análisis de tareas</p> <p>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>6.2. Diseño conceptual</p> <p>6.3. Prototipado</p> <p>6.4. Análisis jerárquico de tareas</p> <p>6.5. Referencias</p>	<p>Trabajo: Técnica de escenarios y personajes (1,3 puntos)</p>	<p>Test Tema 6 (0,14 puntos)</p>	
Semana 9	<p>Tema 7. El proceso de diseño (III): la evaluación</p> <p>7.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>7.2. Evaluación en el proceso de diseño: objetivos y métodos</p> <p>7.3. Métodos de evaluación sin usuarios</p>			
Semana 10	<p>Tema 7. El proceso de diseño (III): la evaluación (continuación)</p> <p>7.4. Métodos de evaluación con usuarios</p> <p>7.5. Estándares y normas de evaluación</p> <p>7.6. Referencias</p>	<p>Lectura: Evaluación heurística (1,3 puntos)</p>	<p>Test Tema 7 (0,14 puntos)</p>	<p>Laboratorio #2: Prototipado a partir de la técnica de personajes y escenarios (2,5 puntos)</p>
Semana 11	<p>Tema 8. Accesibilidad: definición y pautas</p> <p>8.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>8.2. Accesibilidad y diseño universal</p> <p>8.3. La iniciativa WAI y las pautas WCAG</p> <p>8.4. Pautas WCAG 1.0</p> <p>8.5. Pautas WCAG 2.0</p> <p>8.6. Referencias</p>		<p>Test Tema 8 (0,14 puntos)</p>	
Semana 12	<p>Tema 9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional</p> <p>9.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>9.2. Herramientas de evaluación de la accesibilidad en la web</p>		<p>Foro: Interacción entre personas y productos interactivos en diferentes ámbitos y en el futuro (1,3 puntos)</p>	

	Contenido teórico	Actividades (5 puntos)	Eventos (5 puntos)	Laboratorios (5 puntos)
Semana 13	Tema 9. Accesibilidad: evaluación y diversidad funcional (continuación) 9.3. Accesibilidad y diversidad funcional		Test Tema 9 (0,14 puntos)	
Semana 14	Tema 10. El ordenador y la interacción: periféricos y dispositivos 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Dispositivos y periféricos tradicionales 10.3. Dispositivos y periféricos alternativos 10.4. Móviles y tabletas 10.5. Diversidad funcional, interacción y periféricos 10.6. Referencias		Test Tema 10 (0,14 puntos)	
Semana 15	Tema 11. Nuevas aproximaciones a la interacción persona-ordenador 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. La necesidad de una perspectiva interdisciplinar 11.3. Interacción persona-ordenador y ética científica 11.4. Desafíos de la disciplina interacción persona-ordenador 11.5. Referencias		Test Tema 11 (0,14 puntos)	
Semana 16	Semana de exámenes			