

CRONOGRAMA ASIGNATURA									
SE-MA-NA	SE-SIÓN	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA SESIÓN	GRUPO (Marcar X)		Indicar espacio necesario distinto aula (aula inform, laboratorio, etc..)	Indicar SI/NO es una sesión con 2 profesores (*)	TRABAJO DEL ALUMNO DURANTE LA SEMANA		
			GRAN-DE	PE-QUE-ÑO			DESCRIPCIÓN	HORAS PRESENCIALES	HORAS TRABJO Semana Máximo 7 H
1	1	(Clases teóricas) Presentación Introducción al HCI - ¿Qué es el HCI? ¿Por qué se necesita? ¿Cuál es su relación con el diseño de interfaces? - Historia del HCI - Algunos ejemplos de la vida cotidiana	X			NO		1,66	6
1	2	(Clases prácticas) Tecnologías web: HTML 5		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicios de programación – HTML 5	1,66	
2	3	(Clases teóricas) Las Interfaces de Usuario - ¿Qué es una interfaz de usuario y de qué sirve? - Tipos de interfaz de usuario: multiplataforma, multidispositivo, ...	X			NO		1,66	6
2	4	(Clases prácticas) Tecnologías web: HTML 5/CSS 3		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicios de programación – HTML 5	1,66	
3	5	(Clases teóricas) Las Interfaces de usuario - Usabilidad - Principios, Lineas Guías, Heurísticas y Patrones	X			NO		1,66	6
3	6	(Clases prácticas) Tecnologías web: CSS 3		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicios de programación – CSS 3	1,66	

4	7	(Clases teóricas) Las Interfaces de usuario - Metodología de diseño - Prototipado	X			NO		1,66	6
4	8	(Evaluación) Entrega ejercicios HTML 5/CSS 3 (Clases prácticas) Tecnologías web: Javascript		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicios de programación – Javascript	1,66	
5	9	(Clases teóricas) Las Interfaces de usuario - Diseño para todos (Universal Design)	X			NO		1,66	6
5	10	(Clases prácticas) Tecnologías web: Javascript		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicios de programación - Javascript	1,66	
6	11	(Clases teóricas) Las Interfaces de usuario web - ¿Qué es la Web? Historia y Evolución de la WWW - Estructura y navegación de un sitio web	X			NO		1,66	6
6	12	(Clases prácticas) Tecnologías web: Javascript		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicios de programación - Javascript	1,66	
7	13	(Clases teóricas) Las Interfaces de usuario web - Principios de diseño Web, Heurísticas	X			NO		1,66	6
7	14	(Clases prácticas) Tecnologías web: Javascript - Librería JQuery		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicios de programación - JQuery	1,66	
8	15	(Clases teóricas) Interfaces de usuario web - Patrones de diseño web	X			NO		1,66	6

8	16	(Evaluación) Entrega ejercicios Javascript (Clases prácticas) Metodología de diseño: Prototipado		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicio de Prototipado	1,66	
9	17	(Clases teóricas) La Interacción con las Interfaces de Usuario - Diseño de la experiencia de usuario (UX) - Diseño de la interacción con páginas web	X			NO		1,66	6
9	18	(Clases prácticas) Metodología de diseño: Prototipado		X	Aula informática	SI	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicio de Prototipado	1,66	
10	19	(Clases teóricas) La Interacción con las Interfaces de Usuario - Modelos predictivos - Modelos descriptivos - Modelos explicativos - Métodos de Inspección	X			NO		1,66	6
10	20	(Evaluación) Entrega y Defensa del Prototipo		X	Aula informática	SI	Preparar presentación para defensa del prototipo del caso práctico	1,66	
11	21	(Clases teóricas) La Interacción con las Interfaces de Usuario - Ejemplo de Aplicación del GOMS - Ejemplos de evaluación de una página web	X			NO		1,66	7
11	22	(Clases prácticas) Metodología de diseño: Implementación - Explicación del caso práctico		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Caso práctico – Diseño de la interfaz	1,66	
12	23	(Clases teóricas) La Interacción con las Interfaces de Usuario - Paradigmas de Interacción	X			NO		1,66	7
12	24	(Actividad dirigida con presencia del profesor) Metodología de diseño: Implementación - Seguimiento/Dudas		X	Aula informática	SI	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Caso práctico - Implementación del sistema	1,66	

13	25	(Clases teóricas) La Interacción con las Interfaces de Usuario - Paradigmas de Interacción	X			NO		1,66	7
13	26	(Actividad dirigida con presencia del profesor) Metodología de diseño: Implementación - Seguimiento/Dudas		X	Aula informática	SI	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Caso práctico - Implementación del sistema	1,66	
14	27	(Clases teóricas) La Interacción con las Interfaces de Usuario - Ejemplo de Paradigma de Interacción	X			NO		1,66	7
14	28	(Actividad dirigida con presencia del profesor) Metodología de diseño: Implementación - Seguimiento/Dudas		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Caso práctico - Implementación del sistema	1,66	
SUBTOTAL								46,48 + 88 = 134,48	
15		(Evaluación) Entrega del caso práctico	X			NO	(Evaluación) Entrega del caso práctico	1	1
16- 18		(Evaluación) Examen final	X			NO	Revisión de contenidos expuestos en las clases teóricas y prácticas	3	9,5
TOTAL								134,48+ 2 + 12,5 = 148.98(*)	

(*) Añadir 1,66 horas de docencia complementaria