



DENOMINACIÓN ASIGNATURA: Diseño de Sistemas Interactivos

Grado: Ingeniería Informática

CUATRIMESTRE: 2

PLANIFICACIÓN SEMANAL DE LA ASIGNATURA

SEMANA	SESIÓN	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA SESIÓN	GRUPO		Indicar espacio distinto de aula (aula informática, audiovisual, etc.)	sesión con 2 profesores	TRABAJO SEMANAL DEL ALUMNO		
			GRANDE	PEQUEÑO			DESCRIPCIÓN	HORAS PRESENCIALES	HORAS TRABAJO
1	1	Presentación del curso	X			NO		1,66	4,66
1	2	<b>Clase practica:</b> Presentación + asignación		X		NO	- Descripción de los contenidos. - Explicación del Proyecto. - Conformación de Grupos - <b>Crear directorio GitHub</b>	1,66	
2	3	Sistemas interactivos: conceptos generales	X			NO	Definición del concepto de sistemas interactivos, Distributed User Interface, experiencia de usuario (uX) y del diseño centrado en el usuario (UCD). Relación del diseño de sistemas interactivos con otras disciplinas como HCI <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Interaction Design (cap 1,2,3)</a></li><li>• <a href="#">interaction-design.org</a></li></ul>	1,66	7

2	4	Angular 4		X		NO	- Introducción a Angular 4 - Conceptos generales - Ejercicio práctico	1,66	
3	5	Metodologías de diseño1	X			NO	Interaction design y data gathering: focus group, entrevistas, cuestionarios • <a href="#">Interaction Design (cap 6, 7)</a> • <a href="http://interaction-design.org">interaction-design.org</a>	1,66	7
3	6	TypeScript, Sass		X		NO	- Introducción a TypeScript - Conceptos generales - Ejercicio práctico	1,66	
4	7	Metodologías de diseño2	X			NO	Técnicas y artefactos de análisis. Productos de análisis: user model, Personas, escenarios, user story, caso de uso, requisitos. • <a href="#">Interaction Design (cap 7, 9)</a> • <a href="#">Mapping Experiences: A Complete Guide to Creating Value Through Journeys, Blueprints, and Diagrams.</a> " O'Reilly Media, Inc.", 2016. • <a href="#">Scenario-based design, Rosson, Carrol 2002</a>	1,66	7
4	8	Hoja de estilo: SASS		X		NO	- Introducción a Sass - Conceptos generales - Ejercicio práctico	1,66	
5	9	Diseño para tecnologías móviles 1	X			NO	Introducción y conceptos generales • <a href="#">Designing mobile apps (cap 1,5)</a>	1,66	7
5	10	Introducción a Ionic		X		NO	- Configuración del framework (Visual Studio Code) - Instalación NodeJS - Instalación Cordoba - Instalación CLI ionic - Crear proyecto, desarrollo, ejecución y pruebas	1,66	
6	11	Diseño para tecnologías móviles 2	X			NO	Mobile first, Patterns, Mobile Visual design, best practices, Tablets • <a href="http://www.uxbooth.com/articles/designing-for-mobile-part-1-information-architecture">www.uxbooth.com/articles/designing-for-mobile-part-1-information-architecture</a> <a href="#">Designing mobile apps ( cap1, 7, 8, 13, 14)</a>	1,66	7
6	12	UI components: Pages, Menus, Buttons, Inputs, Alerts		X		NO	Clase demostrativa y práctica	1,66	
7	13	**Reunión con los grupos	X			NO	**Seguimiento del caso practico	1,66	7
7	14	Desarrollo de aplicaciones utilizando Ionic		X		NO	Tutorial de desarrollo de la aplicación TODO app	1,66	

8	15	<b>P1: Actividad de evaluación: Discusión de la documentación aportada</b>	X			NO	<b>Actividad de evaluación de la P1:</b> Evaluación del documento conteniente los requisitos y el diseño del artefacto	1,66	7
8	16	Desarrollo interfaces con ionic		X		NO	Desarrollo de ejercicio práctico <b>entregable</b>	1,66	
9	17	Diseño basado en la Gamification + <b>asignación trabajo de teoría</b>	X			NO	<b>Se asignan los productos objetos de estudio del punto de vista de la Gamification</b> For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business, 2012	1,66	7
9	18	Aplicaciones distribuidas Ionic		X		NO	Tutorial de desarrollo de la aplicación CHAT+Firebase	1,66	
10	19	Técnicas de evaluación y análisis	X			NO	Entrevistas, focus group, cuestionarios, heurísticas, walkthrough Interaction Design (cap 11, 13)	1,66	7
10	20	Desarrollo aplicaciones distribuidas con ionic+firebase.		X		NO	Desarrollo de ejercicio práctico <b>entregable</b>	1,66	
11	21	<b>Actividad de evaluación (optativa): primeros grupos</b>	X			NO	<b>Actividad de evaluación:</b> Discusión de elaborados sobre Gamification, <b>primeros</b> grupos. <b>Todos los grupos entregarán los elaborados</b>	1,66	7
11	22	Técnicas de evaluación y análisis		X		NO	Desarrollo de ejercicio práctico <b>entregable</b>	1,66	
12	23	<b>Actividad de evaluación (optativa): segundos grupos</b>	X			NO	<b>Actividad de evaluación:</b> Discusión de elaborados sobre Gamification, <b>segundos</b> grupos	1,66	7
12	24	<b>Actividad de evaluación P2</b>		X		NO	<b>Actividad de evaluación de la P2:</b> Demonstración y defensa del prototipo	1,66	
13	25	**Reunión con los grupos	X			NO	seguimiento del caso practico	1,66	7
13	26	Técnicas de evaluación y análisis		X		NO		1,66	
14	27	<b>Actividad de evaluación P3 - Defensa final de los primeros grupos</b>	X			NO	<b>Actividad de evaluación de la P3:</b> Evaluación del documento conteniente los experimentos y demostración del prototipo	1,66	7
14	28	<b>Actividad de evaluación P3 - Defensa final de los segundos grupos</b>		X	definir	NO	<b>Actividad de evaluación de la P3:</b> Evaluación del documento conteniente los experimentos y demostración del prototipo	1,66	
								<b>46,48</b>	<b>95,66</b>
<b>Total 1</b>								<b>142,14</b>	
15									

16									
17									
18		Examen final							3 10
								<b>Subtotal 2</b>	<b>3 10</b>
		<b>Total 2</b>							13
<b>TOTAL</b>									<b>155,14</b>