



DENOMINACIÓN ASIGNATURA: Computación ubicua

GRADO: Ingeniería Informática

CURSO: 4

CUATRIMESTRE: 1

PLANIFICACIÓN SEMANAL DE LA ASIGNATURA

SEMANA	SESIÓN	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA SESIÓN	GRUPO (marcar X)		Indicar espacio distinto de aula (aula informática, audiovisual, etc.)	Indicar SI/NO es una sesión con 2 profesores	TRABAJO SEMANAL DEL ALUMNO		
			GRANDE	PEQUEÑO			DESCRIPCIÓN	HORAS PRESENCIALES	HORAS TRABAJO
1	1	Presentación del curso	X			NO		2	4
1	2	Introducción del caso práctico		X		NO		2	
2	3	Historia y definición de la computación ubicua	X			NO		2	4
2	4	Caso Práctico		X		NO		2	
3	5	Paradigmas de interacción para entornos ubicuos	X			NO		2	6
3	6	Caso Práctico		X		NO		2	
4	7	Fundamentos teóricos de la interacción en entornos ubicuos	X			NO		2	6
4	8	Caso Práctico		X		NO		2	
5	9	<b>Sesión de discusión de artículos</b>	X			NO		2	6

5	10	Caso Práctico		X		NO		2	
6	11	Interfaces táctiles	X			NO		2	6
6	12	Caso Práctico		X		NO		2	
7	13	Realidad Virtual y Realidad Aumentada	X			NO		2	5
7	14	Caso Práctico		X		NO		2	
8	15	<b>Sesión de discusión de artículos</b>	X			NO		2	5
8	16	Revisión Caso Práctico		X		SI		2	
9	17	Interfaces tangibles de usuario	X			NO		2	5
9	18	Caso Práctico		X		NO		2	
10	19	Diseño de sistemas de interacción ubicuos	X			NO		2	5
10	20	Caso Práctico		X		NO		2	
11	21	<b>Sesión de discusión de artículos</b>	X			NO		2	5
11	22	Caso Práctico		X		NO		2	
12	23	Prototipado rápido para entornos ubicuos	X			NO		2	5
12	24	Caso Práctico		X		NO		2	
13	25	<b>Sesión de discusión de artículos</b>	X			NO		2	6
13	26	Revisión Caso Práctico		X		SI		2	
14	27	Perspectivas futuras de la computación ubicua	X			NO		2	6
14	28	Revisión Caso Práctico		X		SI		2	
15	29	<b>Discusión Caso Practico</b>		X		SI		2	3
<b>Subtotal 1</b>								<b>58</b>	<b>77</b>
<b>Total 1</b>								<b>135</b>	
16									
17									
18									
19		Examen final						3	10
<b>Subtotal 2</b>								<b>3</b>	<b>10</b>
<b>Total 2</b>								<b>13</b>	
<b>TOTAL</b>								<b>148</b>	