



DENOMINACIÓN ASIGNATURA: Diseño de Sistemas Interactivos 2017

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	Practica: Presentación + asignación		X		NO	Presentación de la practica y formación de los grupos	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">Interaction Design (cap 1,2,3)interaction-design.org	1,66	7

2	4	Practica: introducción a IONIC		X		NO	Practicar con paginas html para móviles <ul style="list-style-type: none"> • play.ionic.io • appcamp.io 	1,66	
3	5	Metodologías de diseño	X			NO	Interaction design y data gethering: focus group, entrevistas, cuestionarios <ul style="list-style-type: none"> • Interaction Design (cap 6, 7) • interaction-design.org 	1,66	7
3	6	Practica: introducción a IONIC		X		NO	Practicar con paginas html para móviles <ul style="list-style-type: none"> • play.ionic.io • appcamp.io 	1,66	
4	7	Metodologías de diseño	X			NO	Técnicas y artefactos de análisis. Productos de análisis: user model, Personas, escenarios, user story, caso de uso, requisitos. <ul style="list-style-type: none"> • Interaction Design (cap 7, 9) • Mapping Experiences: A Complete Guide to Creating Value Through Journeys, Blueprints, and Diagrams. " O'Reilly Media, Inc.", 2016. • Scenario-based design, Rosson, Carrol 2002 	1,66	7
4	8	Practica 1: definición de requisitos		X		NO	Se propondrán escenarios de posibles aplicaciones y se sacarán y discutirán requisitos formalizados	1,66	
5	9	Diseño para tecnologías móviles	X			NO	Introducción y conceptos generales <ul style="list-style-type: none"> • Designing mobile apps (cap 1,5) 	1,66	7
5	10	Practica 1: Balsamiq + Reunión y seguimiento de los grupos de trabajo		X		NO	<i>Diseño:</i> Se impartirá un tutorial para utilizar Balsamiq y se solucionarán dudas sobre los avances del proyecto	1,66	
6	11	Diseño para tecnologías móviles	X			NO	Ciclo del prototipado rapido. Apps nativas, responsive, hibridas (IONIC). <ul style="list-style-type: none"> • Ionic Framework By Example (cap1) • Interaction Design (cap 8) • getting-started-with-ionic (cap1) 	1,66	7
6	12	Practica 2: aplicaciones IONIC: ToDoList		X		NO	<i>Diseño y Implementación:</i> Instalación, configuración del entorno	1,66	
7	13	Diseño para tecnologías móviles	X			NO	Mobile first, Patterns, Mobile Visual design, best practices, Tablets <ul style="list-style-type: none"> • www.uxbooth.com/articles/designing-for-mobile-part-1-information-architecture • Designing mobile apps (cap1, 7, 8, 13, 14) 	1,66	7

7	14	Practica 2: aplicaciones IONIC: Chat+Firebase		X		NO	<i>Diseño y implementación:</i> Se dará un pequeño proyecto que hacer durante la clase y tendrán que completarlo en casa y entregarlo Ionic Framework By Example	1,66	
8	15	Reunión y seguimiento de los grupos de trabajo	X			NO	Se solucionarán dudas sobre los avances del proyecto	1,66	7
8	16	P1: Actividad de los estudiantes: Discusión de la documentación aportada		X		NO	Actividad de evaluación de la P1: Evaluación del documento conteniente los requisitos y el diseño del artefacto	1,66	
9	17	Diseño basado en la Gamification + asignación				NO	Se asignan los productos objetos de estudio del punto de vista de la Gamification For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business, 2012	1,66	7
9	18	Practica 2: aplicaciones IONIC: ?		X		NO	<i>Implementación</i> firebase.google.com	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	Practica 3: Técnicas de evaluación y análisis		X		NO	<i>Experimentación:</i> seguimiento del trabajo y ejemplos	1,66	
11	21	Técnicas de evaluación y análisis	X			NO	Experimentos con usuarios, variables y condiciones, coleccionar datos y análisis Interaction Design (cap 14)	1,66	7
11	22	Practica 3: Técnicas de evaluación y análisis		X		NO	<i>Experimentación:</i> seguimiento del trabajo y ejemplos	1,66	
12	23	Reunión y seguimiento de los grupos de trabajo		X		NO	Se solucionarán dudas sobre los avances del proyecto	1,66	7
12	24	Reunión y seguimiento de los grupos de trabajo		X		NO	Se solucionarán dudas sobre los avances del proyecto	1,66	
13	25	Actividad de los estudiantes: Gamification Part1	X			NO	Actividad de evaluación: Discusión de elaborados sobre Gamification, primeros grupos. Todos los grupos entregarán los elaborados	1,66	7
13	26	Reunión y seguimiento de los grupos de trabajo		X		NO	Se solucionarán dudas sobre los avances del proyecto	1,66	
14	27	Actividad de los estudiantes: Gamification Part2	X			NO	Actividad de evaluación: Discusión de elaborados sobre Gamification, segundos grupos.	1,66	7

14	28	Actividad de los estudiantes: Discusión de la documentación aportada		X		NO	Actividad de evaluación de la P2 y P3: Evaluación del documento conteniente los experimentos y demostración del prototipo	1,66		
								46,48	95,66	
Total 1								142,14		
15										
16										
17										
18		Examen final						3	10	
								Subtotal 2	3	10
Total 2								13		
TOTAL								155,14		