

CRONOGRAMA ASIGNATURA

SEMANA	SESIÓN	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		
			GRANDE	PEQUEÑO			DESCRIPCIÓN	HORAS PRESENCIALES	HORAS TRABAJO Semana Máximo 7 H
1	1	(Clases teóricas) Presentación de la asignatura - Actividad presencial sobre la importancia de HCI en el diseño de interfaces (Clases prácticas) Tecnologías web: HTML 5		X	Presencial	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicios de programación – HTML 5	1,66	6
1	2	(Clases teóricas) 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	
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	SI	(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	X			NO		1,66	5
6	12	(Evaluación) Cuestionario sobre Temas 1-2 de teoría (Clases prácticas) Solución dudas Tecnologías web: Javascript		X	Presencial	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	7

7	14	(Clases prácticas) Tecnologías web: Javascript - Librería JQuery		X	Aula informática	SI	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicios de programación - JQuery	1,66	
7	15	(Clases prácticas) Tecnologías web: Javascript - Librería JQuery		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicios de programación - JQuery	1,66	
8	16	(Clases teóricas) Interfaces de usuario web - Patrones de diseño web	X			NO		1,66	
8	17	(Evaluación) Entrega ejercicios Javascript (online durante el día) Metodología de diseño: Prototipado - Ejercicio sobre aplicación de heurísticas y patrones		X	Presencial	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicio de Prototipado	1,66	6
9	18	(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	19	(Clases prácticas) Metodología de diseño: Prototipado		X	Aula informática	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicio de Prototipado	1,66	
10	20	(Clases teóricas) La Interacción con las Interfaces de Usuario - Modelos predictivos - Modelos descriptivos - Modelos explicativos - Métodos de Inspección	X			NO		1,66	7
10	21	(Evaluación) Entrega y Defensa del Prototipo		X	Aula informática	SI	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Ejercicio de Prototipado Preparar defensa del prototipo	1,66	
11	22	(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	23	(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	24	(Clases teóricas) La Interacción con las Interfaces de Usuario - Paradigmas de Interacción	X			NO		1,66	7
12	25	(Actividad dirigida con presencia del profesor online) Metodología de diseño: Implementación - Seguimiento/Dudas		X	Aula informática	SI	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Caso práctico - Implementación del sistema	1,66	
13	26	(Clases teóricas) La Interacción con las Interfaces de Usuario - Paradigmas de Interacción	X			NO		1,66	5
13	27	(Evaluación) Cuestionario sobre Temas 1-2 de teoría		X	Presencial	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Caso práctico - Implementación del sistema	1,66	
14	28	(Clases teóricas) La Interacción con las Interfaces de Usuario - Ejemplo de Paradigma de Interacción	X			NO		1,66	6
14	29	(Clase prácticas) Entrega del caso práctico (online durante el día) Defensa presencial del caso práctico		X	Presencial	NO	(Actividad dirigida sin presencia del profesor) Caso práctico - Implementación del sistema	1,66	
SUBTOTAL								48,14 + 86 = 134,14	
16-18		(Evaluación) Examen final	X			NO	Revisión de contenidos expuestos en las clases teóricas y prácticas	3	9,5
TOTAL								134,14+ 12,5 = 146,64 (*)	

(*) Añadir 1,66 horas de docencia complementaria