

<b>ASIGNATURA: Computación Ubicua</b>		
<b>GRADO: Ingeniería Informática</b>	<b>CURSO: 4</b>	<b>CUATRIMESTRE: 1</b>

PLANIFICACIÓN SEMANAL DE LA ASIGNATURA												
S	E	M	A	N	A	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA SESIÓN	TIPO DE DOCENCIA (marcar X)		ESPACIO DISTINTO DEL AULA (aula informática, audiovisual, etc.)	TRABAJO SEMANAL DEL ALUMNO		
							A	R		DESCRIPCIÓN	HORAS PRESENCIALES (1,66=50+50 min)	HORAS TRABAJO (Max. Estim. 6,5h)
1						Presentación del curso	X				1,66	6,0
						Introducción del caso práctico y del SPOC		X	Presencial		1,66	
2						Historia y definición de la computación ubicua	X			Lecturas y trabajo individual	1,66	6,0
						Módulo 1 del SPOC: Resumen JavaScript		X		Ejercicios en clase para afianzar conocimientos de JavaScript	1,66	
3						Paradigmas de interacción para entornos ubicuos Evolución de la interacción	X			Lecturas y trabajo individual	1,66	6,0
						Módulo 2 del SPOC: Arrays JavaScript		X		Ejercicios sobre métodos avanzados de arrays in JavaScript	1,66	
4						Sesión de discusión de artículos	X			Trabajo en grupo	1,66	6,0
						Módulo 3 del SPOC: Funciones JavaScript		X		Ejercicios sobre funciones en JavaScript Entrega 1 SPOC	1,66	
5						Diseño de sistemas de interacción ubicuos User-centered design y prototipado	X			Lecturas y trabajo individual	1,66	6,0
						Módulo 4 del SPOC: Node.js		X	Presencial	Ejercicios en clase sobre node.js	1,66	
6						Interfaces táctiles	X			Lecturas y trabajo individual	1,66	6,0
						Módulo 5 del SPOC: Programación lado servidor		X		Resolución de dudas Entrega 2 SPOC	1,66	
7						Sesión de discusión de artículos	X			Lecturas y trabajo individual	1,66	6,0
						Módulo 6 del SPOC: Programación multidispositivo		X		Ejercicios sobre programación multidispositivo en JavaScript	1,66	
8						Realidad Aumentada, Realidad Virtual, Realidad Mixta	X			Lecturas y trabajo individual	1,66	6,0
						Caso Práctico: Diseño		X	Presencial	Trabajo en clase sobre el diseño de la aplicación para el caso práctico: persona, escenarios, requisitos, ... Entrega 3 SPOC	1,66	
9						Sesión de discusión de artículos	X			Trabajo en grupo	1,66	6,0
						Revisión Caso Práctico		X		Trabajo en grupo	1,66	
10						Interfaces tangibles de usuario, Embodied Interaction	X			Entrega 4 SPOC	1,66	6,0
						Caso Práctico: Implementación		X		Trabajo en grupo	1,66	
11						Sesión de discusión de artículos	X			Trabajo en grupo	1,66	6,0
						Caso Práctico: Implementación		X		Trabajo en grupo	1,66	
12						Interacción "sin tocar": gestos, voz y multimodal	X			Lecturas y trabajo individual	1,66	6,0
						Revisión Caso Práctico		X	Presencial	Trabajo en grupo	1,66	
13						Sesión de discusión de artículos	X			Trabajo en grupo	1,66	6,0
						Revisión Caso Práctico		X		Trabajo en grupo	1,66	
14						Internet of Things	X			Lecturas y trabajo individual	1,66	6,0
						Defensa del caso práctico		X		Trabajo en grupo	1,66	
						Sesión adicional		X			1,66	3,00
<b>Subtotal 1</b>											<b>48</b>	<b>87</b>
<b>Total 1 (Horas presenciales y de trabajo del alumno)</b>											<b>135</b>	
15						Recuperaciones, tutorías, entrega de trabajos, etc					3,6	-
16						Preparación de evaluación y examen					4	10
17												
18												
<b>Subtotal 2</b>											<b>8</b>	<b>10</b>
<b>Total 2 (Horas presenciales y de trabajo del alumno)</b>											<b>18</b>	
<b>TOTAL (Máximo 160 horas)</b>											<b>153</b>	