
	Desarrollo de Interfaces UT 9 Proyecto Final	Curso	2018/2019
		Profesor	Juan Carlos Alumbros

ESQUEMA DE CONTENIDOS **UT9 PROYECTO FINAL: DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MOVIL** **BLOQUE I**

Introducción.

Objetivos.

1. Introducción a la interacción persona-ordenador (IPO).
 - 1.1. Psicología de la IPO.
 - 1.2. El proceso de interacción.
 - 1.3. Concepto de interfaz.
2. Diseño centrado en el usuario (DCU).
 - 2.1. Métodos del DCU.
3. Fase de conceptualización.
 - 3.1. Investigación y requisitos de usuario.
 - 3.1.1. Observación e investigación contextual.
 - 3.1.2. Seguimiento.
 - 3.1.3. Diario.
 - 3.1.4. Entrevistas.
 - 3.1.5. Dinámicas de grupo.
 - 3.1.6. Encuestas.
 - 3.1.7. Análisis de la competencia.
 - 3.2. Diseño conceptual. Perfil de usuario, personas y escenarios
 - 3.2.1. Perfil de usuario.
 - 3.2.2. Personas.
 - 3.2.3. Escenarios.
 - 3.2.4. Ejemplo de ficha de persona y escenario.
4. El ecosistema móvil.
 - 4.1. La interfaz móvil.
 - 4.1.1. Móvil o sobremesa.
 - 4.1.2. Web, web móvil o aplicación.
 - 4.2. Dispositivos móviles.
 - 4.2.1. Teléfonos inteligentes.
 - 4.2.2. Tablet.
 - 4.2.3. Tecnología ponible.
 - 4.3. Sistemas Operativos.
 - 4.3.1. iOS.
 - 4.3.2. Android.
 - 4.3.3. Windows 10 Mobile.
 - 4.3.4. Otros sistemas Operativos

	Desarrollo de Interfaces UT 9 Proyecto Final	Curso	2018/2019
		Profesor	Juan Carlos Alumbros

4.4. Enfoques para el desarrollo de aplicaciones móviles.

4.4.1. Aplicaciones Web.

4.4.2. Aplicaciones nativas.

4.4.3. Aplicaciones híbridas.

5. Televisores inteligentes, la nueva interfaz.

5.1. Teléfono inteligente vs Televisor inteligente.

6. Realización primera parte proyecto final. Conceptualización