

Temas:

Semana	Clase	Tema	Actividades
1	1. 7-9-15	Programación interactiva, Qué es UX?, UI vs. UX	Introducción, presentación, dinámica de muckups
1	2. 9-9-15	Programación interactiva, Historia del UX, Prototipo en papel	Charla, Dinámica, Quiz, Tarea 1 (Prototipar sitio conocido)
2	3. 14-9-15	Wireframes y prototipado, Navegación, Introducción a AngularJS	Presentación, Trabajo en clase, Trabajo en clase
2	4. 16-9-15	Http, Firebase	Charla, Trabajo en clase, Tarea 2 (Programar CRUD), Quiz
3	5. 21-9-15	Design Sprint, Diseño centrado en el usuario, Planeamiento en alto nivel	Dinámica, Charla, Trabajo en clase
3	6. 23-9-15	Inicio del proyecto, preparación del proyecto	Dinámica, Trabajo en clase
4	7. 28-9-15	HTML Viewport, Introducción a Polymer	Trabajo en clase, trabajo en clase, Tarea 3, Quiz
4	8. 30-9-15	Diseño fluido, media queries y imágenes responsivas, Diseño del layout, Colores y tipografías	Trabajo en clase, Trabajo en clase, Charla
5	9. 5-10-15	Menús y navegación, Movimiento, Offline storage	Trabajo en clase, Trabajo en clase, Trabajo en clase, Tarea 4
5	10. 7-10-15	Presentación del prototipo	Exposiciones, Proyecto
6	11. 12-10-15	SVG, Diseñando para móviles	Trabajo en clase, Charla, Quiz
6	12. 14-10-15	Canvas, Interacción con las manos	Trabajo en clase, Charla, Tarea 5
7	13. 19-10-15	Cómo usar controles para la UI efectivamente, Posicionamiento de controles en móviles, Material design	Charla, Trabajo en clase, Trabajo en clase, Quiz

7	14. 21-10-15	Wearables, Objetos de gran tamaño, Introducción a Cordoba	Charla, Charla, Trabajo en clase, Tarea 6, Quiz
8	15. 26-10-15	Optimización del desempeño, AngularJS	Charla, Trabajo en clase
8	16. 28-10-15	Ionic, Mapa de empatía	Trabajo en clase, Charla
9	17. 2-11-15	Introducción a "Personas", Rutas rojas, Principios de usabilidad, Entendiendo a los usuarios	Charla, Dinámica, Charla, Charla, Quiz
9	18. 4-11-15	Psicología del usuario, Diseño centrado en el usuario, Buenos hábitos de investigación	Charla, Charla, Charla, Tarea 8, Quiz
10	19. 9-11-15	Primer examen (1)	Examen
10	20. 11-11-15	Entrega de la versión 1 del proyecto, Validación del proyecto	Exposiciones, Proyecto, Dinámica
11	21. 16-11-15	Identificar objetivos del negocio y necesidades del usuario, Definición del alcance	Dinámica, Dinámica, Quiz
11	22. 18-11-15	Invención y validación, Métricas (tráfico, satisfacción, engagement)	Dinámica, Charla
12	23. 23-11-15	Patrones y consistencia de las UI, Arquitectura de la información	Charla, Charla, Tarea 9
12	24. 25-11-15	Entrega de la versión 2 del proyecto, Validación del proyecto	Exposiciones, Proyecto, Dinámica
13	25. 30-11-15	Diseño descriptivo y predictivo, Memoria local, Opciones y optimización	Revisión del examen, Charla, Trabajo en clase, Trabajo en clase, Quiz
13	26. 2-12-15	Entrega final del proyecto	Exposición
14	27. 7-12-15	Retroalimentación,	Fin de clases
14	28. 9-12-15	Inicia examen final (2)	Examen
15	29. 14-12-15	Revisión de examen	Trabajo en clase
15	30. 16-12-15	Entrega de notas	Notas
16	31. 21-12-15	Examen de ampliación	Examen

16	32. 23-12-15	Entrega de notas definitivas	Notas
----	--------------	------------------------------	-------

Evaluacion:

Concepto	Cantidad	Ponderación
Pruebas cortas (Quiz)	10	10%
Trabajo en clase	22	20%
Tareas	8	10%
Proyecto	1	20%
Examen 1	1	20%
Examen 2	1	20%
Total		100%