

 cpfp Bajo Aragón	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
	Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 1 de 13	

ÍNDICE

A) OBJETIVOS DEL MÓDULO PROFESIONAL.....	2
B) ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS EN UNIDADES DIDÁCTICAS.	3
C) PRINCIPIOS METODOLÓGICOS DE CARACTER GENERAL.....	4
D) RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	5
E) RESULTADOS DE APRENDIZAJE MÍNIMOS EXIGIBLES PARA OBTENER LA EVALUACIÓN POSITIVA DEL MÓDULO.....	10
F) PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	10
G) MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAYAN A UTILIZAR, INCLUIDOS LOS LIBROS PARA USO DEL ALUMNADO.....	11
H) MECANISMOS DE SEGUIMIENTO Y VALORACIÓN QUE PERMITAN POTENCIAR LOS RESULTADOS POSITIVOS Y SUBSANAR LAS DEFICIENCIAS.	12
I) ACTIVIDADES DE ORIENTACIÓN Y APOYO ENCAMINADAS A LA SUPERACIÓN DEL MÓDULO PENDIENTE.....	12
J) PLAN DE CONTINGENCIA, CON ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO	12
K) DERECHO DEL ALUMNADO A CONOCER LA PROGRAMACIÓN Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	12
MODIFICACIONES RESPECTO A LA EDICIÓN ANTERIOR.....	13

 cpífp Bajo Aragón	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
		Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 2 de 13

En la ORDEN de **8 de julio de 2011**, (B. O. A. de 26/05/2011), se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior, correspondiente al título de Técnico Superior en Desarrollo de aplicaciones Web en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón.

A) OBJETIVOS DEL MÓDULO PROFESIONAL.

Los **objetivos generales** de este módulo son:

- i) Utilizar lenguajes de marcas y estándares Web, asumiendo el manual de estilo, para desarrollar interfaces en aplicaciones Web
- j) Emplear herramientas y lenguajes específicos, siguiendo las especificaciones, para desarrollar componentes multimedia.
- k) Evaluar la interactividad, accesibilidad y usabilidad de un interfaz, verificando los criterios preestablecidos, para Integrar componentes multimedia en el interfaz de una aplicación.
- q) Programar y realizar actividades para gestionar el mantenimiento de los recursos informáticos.
- y) Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias para dar respuesta a la accesibilidad universal y al diseño para todos
- z) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.

La formación del módulo contribuye a alcanzar las **competencias profesiones, personales y sociales** del título:

- e) Desarrollar aplicaciones web con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, objetos de acceso y herramientas de mapeo adecuados a las especificaciones.
- g) Desarrollar interfaces en aplicaciones web de acuerdo con un manual de estilo, utilizando lenguajes de marcas y estándares Web.
- h) Desarrollar componentes multimedia para su integración en aplicaciones web, empleando herramientas específicas y siguiendo las especificaciones establecidas.
- i) Integrar componentes multimedia en el interfaz de una aplicación web, realizando el análisis de interactividad, accesibilidad y usabilidad de la aplicación.
- m) Completar planes de pruebas verificando el funcionamiento de los componentes software desarrollados, según las especificaciones.
- n) Elaborar y mantener la documentación de los procesos de desarrollo, utilizando herramientas de generación de documentación y control de versiones.

	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
	Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 3 de 13	

B) ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS EN UNIDADES DIDÁCTICAS.

Su duración es de 126 horas lectivas anuales, en periodos de 6 sesiones semanales las cuales serán teórico-prácticas.

UT 1. PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

- 1.1. Elementos de diseño
- 1.2. Componentes de una interfaz web
- 1.3. Prototipado
- 1.4. Guías de estilo
- 1.5. Gestores de contenidos

UT 2. LENGUAJES DE MARCADO - HTML 5

- 2.1. Estructura básica de HTML 5
- 2.2. Etiquetas semánticas
- 2.3. Formularios
- 2.4. Audio y video

UT 3. IMPLANTACIÓN DE CONTENIDO MULTIMEDIA

- 3.1. Derechos de la propiedad intelectual
- 3.2. Imágenes en la web. Formatos.
- 3.3. Optimización de imágenes para la web
- 3.4. Audio: formatos. Conversiones de formatos
- 3.5. Vídeo: codificación de vídeo, conversiones de formatos

UT 4. HOJAS DE ESTILOS EN CASCADA – CSS3

- 4.1. Reglas. Propiedades y selectores.
- 4.2. Selectores
- 4.3. Modelo de cajas. Posicionamiento
- 4.4. Diseño responsive. Media queries
- 4.5. Flexbox
- 4.6. Grid
- 4.7. CSS para imprimir
- 4.8. Animaciones

UT 5. PREPROCESADORES DE CSS

- 5.1. Introducción
- 5.2. Sintaxis
- 5.3. Nesting
- 5.4. Mixins y funciones

UT 6. FRAMEWORKS DE FRONT-END. BOOTSTRAP.

- 6.1. Componentes generales
- 6.2. Grid
- 6.3. Tipografía
- 6.4. Imágenes responsive
- 6.5. Tablas y formularios
- 6.6. Componentes

	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
	Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 4 de 13	

6.7. Utilidades

UT 7. IMPLEMENTACIÓN DE LA USABILIDAD EN LA WEB

- 7.1. Análisis de la usabilidad. Técnicas.
- 7.2. Tipos de usuario.
- 7.3. Información fácilmente accesible.
- 7.4. Navegación fácilmente recordada frente a navegación redescubierta.
- 7.5. Herramientas y test de verificación

UT 8. DISEÑO DE WEBS ACCESIBLES

- 8.1. Concepto de accesibilidad web.
- 8.2. Pautas de Accesibilidad para el Contenido en la Web (WCAG).
- 8.3. Principios generales de diseño accesible.
- 8.4. Técnicas para satisfacer los requisitos definidos en las WCAG.
- 8.5. Principios. Pautas. Criterios de Conformidad. Niveles.
- 8.6. Normativa en vigor.
- 8.7. Herramientas de análisis de accesibilidad Web.

Se pasa a detallar la distribución temporal de cada una de ellas.

Unidad	Título	Número de Sesiones	Evaluación
0	Presentación	1	Primera
1	Planificación de interfaces gráficas	8	Primera
2	Lenguajes de marcado HTML 5	18	Primera
3	Implantación de contenido multimedia	4	Primera
4	Hojas de estilos en cascada- CSS3	35	Primera
5	Preprocesadores – Sass	6	Segunda
6	Frameworks de frontend - Bootstrap	34	Segunda
7	Diseño de webs accesibles	6	Primera
		4	Segunda
8	Implementación de la usabilidad en la web	6	Primera
		4	Segunda
Número total de sesiones:		126	

C) PRINCIPIOS METODOLÓGICOS DE CARACTER GENERAL.

- Se intentará una metodología activa, en la que el alumnado aprendizajes significativos. Concretamente se pondrá en práctica el **aprendizaje colaborativo basado en retos** (ACbR). El ciclo formativo al que pertenece este módulo es un ciclo A.O, por lo que al menos durante el 70% de la temporalización se trabajará con dicha metodología.
- Habrá exposiciones por parte del profesor en gran grupo.
- Se realizarán actividades de forma individual y con una puesta en común de los mismos.

	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
	Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 5 de 13	

- Habrá actividades de indagación en el aula. Siempre que sea posible se adaptarán a diferentes situaciones laborales.
- El desarrollo de cada Unidad será la siguiente: los contenidos se estructurarán en apartados. Se realizarán casos prácticos y ejercicios.
- Se propondrá la resolución de casos prácticos, que servirán de auto-evaluación para que se pueda comprobar si ha desarrollado las capacidades previstas.
- Parte del contenido será evaluable a través de retos. Junto con este módulo, participan de dicha metodología prácticamente todos los del curso segundo del ciclo en mayor o menor medida. El reto consistirá en la presentación de una necesidad por parte de un supuesto cliente que requiere una solución preparada de tal manera que todos los criterios de evaluación se ven representados.
- Se pondrá a disposición del alumnado los recursos necesarios para la consecución del reto, incluyendo, pero no exclusivamente, Internet.
- Como quiera que la figura docente se considera un recurso importante para dicha metodología, si, por las características del reto se considera que algunos criterios no se han conseguido con suficiente profundidad, se explicará la parte faltante y se podrán proponer ejercicios para afianzar la asimilación de los contenidos. En los primeros días del curso el profesor expondrá los conceptos básicos para que el alumnado pueda comenzar con su trabajo autónomo.
- También se asegurará de que los conocimientos previos del alumnado son los necesarios para enfrentarse a dicho reto.
- A lo largo del curso la misión docente será la de guiar al alumnado a fin de que vayan en la dirección correcta, no evitando los errores más leves, pero sí aquellos que puedan resultar en una pérdida de tiempo apreciable sin compensación en cuanto a aprendizaje se refiere.
- Además de proporcionar “pistas” cuando se constate una situación de bloqueo. Y por supuesto servir de consulta para aquellos temas que, aun habiendo obtenido recursos por su cuenta, no sean capaces de llegar a asimilar.

Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo están relacionadas con:

- El análisis de la interfaz de diferentes sitios Web.
- La identificación de los elementos de la interfaz.
- La utilización de estilos.
- La creación y manipulación de contenido multimedia.
- La integración de contenido multimedia e interactivo en documentos Web.
- La evaluación de la accesibilidad y usabilidad de la Web.
- La integración de la interfaz en la aplicación Web.

D) RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

d) CRITERIOS DE EVALUACIÓN	d.1) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
R.A.1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.	
1.a) Se ha reconocido la importancia de la comunicación visual y sus principios básicos. 1.b) Se han analizado y seleccionado los colores y	Calif. 1ª= $0.05 \cdot (0.7 \cdot (0.20 \cdot T + 0.80 \cdot P) + 0.3 \cdot R)$ (P) Pruebas objetivas teóricas individuales.

	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
Código: prg-ifc303-m0615		Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 6 de 13	

tipografías adecuados para su visualización en pantalla. 1.c) Se han analizado alternativas para la presentación de la información en documentos Web. 1.d) Se ha valorado la importancia de definir y aplicar la guía de estilo en el desarrollo de una aplicación Web. 1.e) Se han utilizado y valorado distintas aplicaciones para el diseño de documentos Web. 1.f) Se han utilizado marcos, tablas y capas para presentar la información de manera ordenada. 1.g) Se han creado y utilizado plantillas de diseño.	(T) Análisis de trabajos prácticos individuales y/o grupales. (R) Reto. Se califica mediante rúbricas. Peso en la 1ª Eval. 5% Peso total en el módulo del 2,5%
R.A.2. Crea interfaces Web homogéneos definiendo y aplicando estilos.	
2.a) Se han reconocido las posibilidades de modificar las etiquetas HTML. 2.b) Se han definido estilos de forma directa. 2.c) Se han definido y asociado estilos globales en hojas externas. 2.d) Se han definido hojas de estilos alternativas. 2.e) Se han redefinido estilos. 2.f) Se han identificado las distintas propiedades de cada elemento. 2.g) Se han creado clases de estilos. 2.h) Se han utilizado herramientas de validación de hojas de estilos. 2.i) Se ha utilizado y actualizado la guía de estilo.	Calif. 1ª= 0.65*(0.7*(0.20*T + 0.80*P)+0.3*R) Calif. 1ª= 0.80*(0.3*(0.20*T + 0.80*P)+0.7*R) (P) Pruebas objetivas teóricas individuales. (T) Análisis de trabajos prácticos individuales y/o grupales. (R) Reto. Se califica mediante rúbricas Peso en 1ª eval. 65% Peso en 2ª eval. 80% Peso total en el módulo del 72.5%
R.A.3. Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.	
3.a) Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia. 3.b) Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar. 3.c) Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia. 3.d) Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen. 3.e) Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo. 3.f) Se han realizado animaciones a partir de imágenes fijas. 3.g) Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad. 3.h) Se ha aplicado la guía de estilo.	Calif. 1ª= 0.05*(0.7*(0.20*T + 0.80*P)+0.3*R) (P) Pruebas objetivas teóricas individuales. (T) Análisis de trabajos prácticos individuales y/o grupales. (R) Reto. Se califica mediante rúbricas Peso en la 1ª eval. 5% Peso total en el módulo del 2,5%
R.A.4. Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.	
4.a) Se han reconocido y analizado las tecnologías relacionadas con la inclusión de contenido	Calif. 1ª= 0.05*(0.7*(0.20*T + 0.80*P)+0.3*R)

	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB		
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB		
	Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 7 de 13

multimedia e interactivo. 4.b) Se han identificado las necesidades específicas de configuración de los navegadores Web para soportar contenido multimedia e interactivo. 4.c) Se han utilizado herramientas gráficas para el desarrollo de contenido multimedia interactivo. 4.d) Se ha analizado el código generado por las herramientas de desarrollo de contenido interactivo. 4.e) Se han agregado elementos multimedia a documentos Web. 4.f) Se ha añadido interactividad a elementos de un documento Web. 4.g) Se ha verificado el funcionamiento de los elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores.	(P) Pruebas objetivas teóricas individuales. (T) Análisis de trabajos prácticos individuales y/o grupales. (R) Reto. Se califica mediante rúbricas Peso en la 1ª eval. 5% Peso total en el módulo del 2,5%
R.A.5. Desarrolla interfaces Web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.	
5.a) Se ha reconocido la necesidad de diseñar webs accesibles. 5.b) Se ha analizado la accesibilidad de diferentes documentos Web. 5.c) Se han identificado las principales pautas de accesibilidad al contenido. 5.d) Se han analizado los posibles errores según los puntos de verificación de prioridad. 5.e) Se ha alcanzado el nivel de conformidad deseado. 5.f) Se han verificado los niveles alcanzados mediante el uso de test externos. 5.g) Se ha verificado la visualización del interfaz con diferentes navegadores y tecnologías.	Calif. 1ª= $0.10*(0.7*(0.20*T + 0.80*P)+0.3*R)$ Calif. 2ª= $0.10*(0.3*(0.20*T + 0.80*P)+0.7*R)$ (P) Pruebas objetivas teóricas individuales. (T) Análisis de trabajos prácticos individuales y/o grupales. (R) Reto. Se califica mediante rúbricas Peso en 1ª eval. 10% Peso en 2ª eval. 10% Peso total en el módulo del 10%
R.A.6. Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas	
6.a) Se ha analizado la usabilidad de diferentes documentos Web. 6.b) Se ha valorado la importancia del uso de estándares en la creación de documentos Web. 6.c) Se ha modificado el interfaz Web para adecuarlo al objetivo que persigue y a los usuarios a los que va dirigido. 6.d) Se ha verificado la facilidad de navegación de un documento Web mediante distintos periféricos. 6.e) Se han analizado diferentes técnicas para verificar la usabilidad de un documento Web. 6.f) Se ha verificado la usabilidad del interfaz Web creado en diferentes navegadores y tecnologías.	Calif. 1ª= $0.10*(0.7*(0.20*T + 0.80*P)+0.3*R)$ Calif. 2ª= $0.10*(0.3*(0.20*T + 0.80*P)+0.7*R)$ (P) Pruebas objetivas teóricas individuales. (T) Análisis de trabajos prácticos individuales y/o grupales. (R) Reto. Se califica mediante rúbricas Peso en 1ª eval. 10% Peso en 2ª eval. 10% Peso total en el módulo del 10%

	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
	Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 8 de 13	

Los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación mínimos exigibles para la evaluación positiva se han indicado en letra negra y cursiva.

Existirán prácticas o trabajos que serán calificados con una escala Apto/No. Será obligatorio haberlos superado para optar a la evaluación.

Será imprescindible que la valoración particular de cada uno de los apartados anteriores sea al menos de un 4,50 para poder hacer la media

Se ha de obtener una nota mínima en la prueba escrita de 4,50 sobre 10 para valorar los otros criterios de evaluación. La entrega de los trabajos y proyecto si los hubiera, es obligatoria. En caso de no alcanzar la nota mínima exigida para mediar en alguna de las partes, la calificación obtenida en la parte no superada será la que figure en el boletín de notas.

La nota de cada evaluación corresponde a la media ponderada de las calificaciones obtenidas hasta el momento desde principio del trimestre, según la siguiente tabla:

1ª Evaluación						2ª Evaluación			Total
r.a.1	r.a.2	r.a.3	r.a.4	r.a.5	r.a.6	r.a.2	r.a.5	r.a.6	
5%	65%	5%	5%	10%	10%	80%	10%	10%	
50%						50%			
100%									

*Valores sólo válidos para alumnos con derecho a evaluación continua en la convocatoria ordinaria.

Como quiera que se pretende dar una formación integral, en las calificaciones de la nota de **controles** y la nota de **actividades** no se tendrá en cuenta la expresión precisa y correcta haciendo especial mención en la limpieza, orden, sintaxis y semántica de informes, proyectos y cuántos documentos sean requeridos, no obstante si se considera que un trabajo no alcanza unos mínimos requisitos de presentación, atendiendo al formato y pautas establecidas en el enunciado y durante el curso, éste no será evaluado.

Redondeos

- Para aprobar la media de la evaluación ha de ser igual o mayor a 4,8
- Para obtener un 10 la media ha de ser igual o superior a 9,75
- El resto se redondeará a la unidad más próxima 6,49→6 ; 5,50→6

Nota Final: La nota final del curso se obtendrá de la media aritmética de las dos evaluaciones.

$$\text{Nota_final} = (\text{Nota1ªEv} \cdot 0.50 + \text{Nota2ªEv} \cdot 0.50)$$

Para mediar la nota final del módulo, cada evaluación tendrá una puntuación igual o superior a 4,50

Para quienes hayan perdido el derecho a evaluación continua se realizará una prueba teórico-práctica individual al finalizar el curso, en marzo. Si bien, para poder optar a dicha prueba deberá haber superado los trabajos individuales que se le indiquen en el momento de la pérdida de la evaluación continua.

Se podrá comparecer en la convocatoria extraordinaria de junio en los siguientes casos:

- Con ambas evaluaciones suspendidas (nota de evaluación < 4.5)
- Con la primera convocatoria suspendida y vayan a la segunda convocatoria(junio)

Pérdida de evaluación continua por motivo de faltas de asistencia.

En caso de acumular faltas durante más de un 15% de las horas totales del módulo, se pierde el derecho a la evaluación continua. En aquellos casos en los que se dé la pérdida de evaluación continua, se propondrá una serie de trabajos de carácter obligatorio, sin cuya superación no se podrá comparecer a la convocatoria final de marzo o la extraordinaria de junio.

	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
	Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 9 de 13	

Recuperaciones

Recuperación de 1ª Evaluación será en la convocatoria ordinaria de Marzo

Recuperación de 2ª Evaluación será en la convocatoria ordinaria de Marzo

Si alguien no superase una o varias evaluaciones, deberá recuperarlas en el examen final que se realizará en la primera convocatoria en Marzo. Este examen se podrá realizar tanto el mismo día para ambas partes como en días separados cada una de las partes.

Este examen incluirá partes específicas para recuperar cada evaluación por separado, que serán calificadas de forma independiente.

Para poder realizar este examen es necesario haber presentado todos los trabajos prácticos solicitados a lo largo de todo el curso y tener una calificación mínima de 4,50 en estos.

En la segunda convocatoria (Junio) el contenido versará de todo el curso, pudiendo ser trabajos o examen teórico y/o práctico. Para aprobar se deberá obtener una nota mayor o igual a 5.

EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES PERSONALES Y SOCIALES

En el apartado A de esta programación se recogen algunas competencias profesionales, personales y sociales que figuran en el currículo y que el módulo contribuye a lograr.

En las rúbricas que se utilizan como instrumento para evaluar el reto, se incluyen aspectos relativos a las competencias transversales, personales y sociales.

Por otra parte, se penalizará con hasta dos puntos la no adquisición de las competencias recogidas en la tabla 1 atendiendo a los criterios de evaluación y calificación recogidos en la misma, con independencia de los posibles efectos disciplinarios de las conductas allí recogidas.

Dicha penalización tendrá como objetivo corregir la conducta del alumno

Tabla 1 Criterios de Evaluación asociados a las Competencias profesionales, personales y sociales

COMPETENCIAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Cumplir con los objetivos de la empresa, colaborando con el equipo de trabajo y actuando con los principios de responsabilidad y tolerancia. Participar de forma activa en la vida económica, social y cultural, con una actitud crítica y responsable.	Ha trabajado en clase con actitud responsable y colaborando con el equipo de trabajo	Por cada día que el profesor aprecie que el alumno no participa en el trabajo del grupo en una evaluación y así lo anote en su cuaderno, la nota de la evaluación disminuirá en 0,2 puntos
Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de las relaciones laborales, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.	Ha asistido a todas las clases con puntualidad	Por cada ausencia injustificada o retraso en una evaluación la nota de la evaluación disminuirá en 0,1 puntos. Este criterio no se tendrá si la suma de retrasos y ausencias es inferior a 3. Por cada conducta contraria al

	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
	Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 10 de 13	

Resolver problemas y tomar decisiones individuales siguiendo las normas y procedimientos establecidos definidos dentro del ámbito de su competencia.	Ha cumplido con lo estipulado en el Reglamento de Régimen Interior	RRI u observación distinta a las anteriores reflejado por el profesor en la aplicación SIGAD se disminuirá la calificación de la evaluación en 0,2 puntos, con independencia de que haya sido o no sancionada.
--	--	--

E) RESULTADOS DE APRENDIZAJE MÍNIMOS EXIGIBLES PARA OBTENER LA EVALUACIÓN POSITIVA DEL MÓDULO.

1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.
2. Crea interfaces Web homogéneas definiendo y aplicando estilos.
3. Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.
4. Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.
5. Desarrolla interfaces Web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.
6. Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.

F) PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

En el procedimiento de evaluación se tendrá en cuenta tanto el grado de conocimientos adquiridos sobre los contenidos, como el grado de consecución de las actividades propuestas, valorando en todo momento el esfuerzo realizado, así como los razonamientos empleados.

Se realizará una evaluación inicial una semana antes de convocar a reunión general de padres, dicha evaluación se llevará a cabo por parte del equipo docente, el motivo de la evaluación inicial será poder detectar problemas grupales o particulares de conducta o comportamiento, de absentismo, necesidades educativas especiales, etc. Así se podrá informar, si procede, en una primera reunión general con las familias, o a determinadas familias en particular, o para replantearse una determinada colocación del alumnado en el aula durante las clases, o para considerar un primer toque de atención a casos concretos, o para proponer la sanción de conducta, etc.

Para conocer el nivel alcanzado por el alumnado en su aprendizaje, se valorarán distintos aspectos como son: esfuerzo, grado de integración y colaboración con el grupo y desarrollo de métodos auxiliares.

Todas las actividades propuestas deberán ser entregadas en la fecha que se indique de forma obligatoria.

Estos procedimientos se efectuarán en dos pasos:

- **Evaluación formativa**, que se desarrollará a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y en el que se evaluarán todos los ejercicios, trabajos y pruebas que se realicen a lo largo del curso.
- **Evaluación sumativa** en la que se valorará de forma global los aspectos de la evaluación formativa y que permitirá elaborar la calificación global al final del proceso de evaluación.
- Cuando se tengan evidencias claras de que alguien ha realizado de forma fraudulenta una actividad, calificará la citada actividad con un 0. Adicionalmente se podrán interponer las sanciones disciplinarias que se estimen oportunas.

	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
	Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 11 de 13	

- Si aun no existiendo evidencias, existiesen sospechas por cualquier tipo de motivo de se ha realizado cualquier actividad con métodos fraudulentos, se podrá realizar -previa consulta con el departamento- una nueva prueba de contraste al efecto de comprobar que se es realmente competente para realizar esa tarea.
- Dicha prueba de competencia podrá realizarse por cualquier medio, incluyendo la entrevista oral. En los casos en que no quede registro del resultado de la prueba se requerirá la presencia de algún integrante del equipo docente habilitado para impartir el módulo. Si se comprueba que la persona no es competente para realizar la tarea, la evaluación de la misma será un 0.

EVALUACIÓN DUAL:

Quiénes sean incluidos en el plan de formación dual podrán quedar exentos de realizar aquellas pruebas objetivas que realicen el resto del alumnado, cuando existan evidencias proporcionadas por la tutoría de empresa y el equipo docente de que se han alcanzado los niveles de logro mínimos que se evalúan con dicha prueba. En ese caso su calificación para esa prueba objetiva será de 5. No obstante, si desea una nota superior podrá presentarse con el resto a la realización de la prueba.

G) MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAYAN A UTILIZAR, INCLUIDOS LOS LIBROS PARA USO DEL ALUMNADO.

Materiales Hardware:

- Aula
 - 12 Equipos informáticos tipo PC instalados en red y con acceso a internet
 - Proyector y pantalla.
 - Tableta digitalizadora.

Materiales Software:

- Software de creación y edición de máquinas virtuales
- Windows 10
- Brackets, Sublimetext, VisualStudio, Bootstrap, Sass, Pug.
- Linux Mint

Bibliografía:

- Diseño de interfaces Web. Eugenia Pérez Martínez, Pello Xabier Altadill Izura. Ed. Garceta.
- Manual de HTML.
- Manual de CSS

MANTENIMIENTO DE LOS MATERIALES UTILIZADOS

- Hardware.

Quando se detecta una anomalía en el hardware de un elemento informático, se debe comunicar a la persona responsable de mantenimiento de equipos informáticos del centro, a través de la aplicación de mantenimiento informático accesible desde el sitio web del centro.

- Software.

Respecto al mantenimiento del software recurriremos a la utilización de un antivirus y de una imagen compuesta por todo el software que se utiliza en dicha aula.

	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
	Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 12 de 13	

H) MECANISMOS DE SEGUIMIENTO Y VALORACIÓN QUE PERMITAN POTENCIAR LOS RESULTADOS POSITIVOS Y SUBSANAR LAS DEFICIENCIAS.

Con el fin de homogeneizar el grupo, al principio de curso se realizará una valoración de los conocimientos iniciales del alumnado. Bien por los resultados de la misma o por las observaciones del profesor, el Departamento decidirá las medidas oportunas a tomar, que podrán ser:

- Refuerzos personalizados.
- Adaptaciones curriculares no significativas.
- Apoyos y desdobles (según disponibilidad horaria).

El mecanismo del seguimiento de la programación se realiza, mensualmente en la reunión de departamento, y los resultados obtenidos de la evaluación se debaten en la reunión.

- Las acciones a tomar en caso de desviaciones mayores al 10 % serán:
 - Facilitar material didáctico como apoyo tanto a los casos aventajados como a los que presentan algún retraso en la materia.
 - Apoyo didáctico por parte de otro miembro del equipo docente en 3º trimestre para alumnos que van peor.
 - Etc.

En la primera reunión de departamento de cada mes se realiza el seguimiento de la programación didáctica. Los resultados de este seguimiento se debaten en la reunión de departamento; se tiene que informar al departamento cualquier cambio que se vaya a realizar en la programación (cambio de temporalización, realización de una actividad extraescolar...) y, si procede, también en la reunión se adoptarán medidas para corregir las posibles carencias detectadas y puntuaciones inferiores a 8 puntos. Las puntuaciones a cada uno de los apartados del seguimiento de la programación se obtendrán considerando las siguientes indicaciones:

Hasta 3 puntos: Muy mal, fatal,...30 % o por debajo.

De 4 a 5 puntos: Mal, deficiente,... Más del 30 hasta 50%.

De 5 a 7 puntos: Suficiente, correcto, más 50 hasta 70 %.

8 puntos: Bien, satisfactorio, alrededor del 80%.

9 puntos: Muy positiva, alrededor del 90 %.

10 puntos: Excelente, magnífica, prácticamente 100%.

I) ACTIVIDADES DE ORIENTACIÓN Y APOYO ENCAMINADAS A LA SUPERACIÓN DEL MÓDULO PENDIENTE.

Se facilitará a quienes no obtuvieran una puntuación de apto en la primera convocatoria, clases extra de repaso, así como nuevos ejercicios y actividades para que afiancen y/o adquieran los contenidos del módulo

J) PLAN DE CONTINGENCIA, CON ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO.

En el caso de que el profesorado falte durante un periodo de tiempo, se prepararán una serie de actividades para que el alumnado las puedan realizar en las horas que el profesorado no pueda acudir al centro. Dichas actividades se entregarán al profesorado de guardia correspondiente.

Se intentará en la medida de lo posible adecuar el horario para que el profesorado de guardia esté formado por aquellos que dispongan de un mayor conocimiento de la materia.

Si un miembro del alumnado falta un número importante de clases por motivos justificados. Se determinará en la medida de lo posible un plan de trabajo, acordado por profesorado y el alumnado, para que este pueda realizar las actividades de clase fuera de horario y, además, pueda disponer de una atención por parte del profesorado respecto a las dudas que le vayan surgiendo en el desarrollo de dichas actividades.

 cpfp Bajo Aragón	Ciclo	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB			
	Módulo Profesional	DISEÑO DE INTERFACES WEB			
	Código: prg-ifc303-m0615	Edición: 9	Fecha: 02-10-2023	Página 13 de 13	

Se prevén medios telemáticos para orientar, atender y supervisar a la parte del alumnado que no acuda al centro educativo.

K) DERECHO DEL ALUMNADO A CONOCER LA PROGRAMACIÓN Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En la presentación del módulo, el primer día de clase, se hará referencia a la programación, explicando en clase la misma y haciendo hincapié en los puntos más importantes para el alumnado, como son contenidos, temporalización, metodología, criterios de evaluación y calificación y procedimientos de evaluación.

Con el curso ya en marcha y cuando las programaciones ya hayan sido aprobadas por el claustro, se indicará como acceder a ellas a través de la página web del centro.

MODIFICACIONES RESPECTO A LA EDICIÓN ANTERIOR

Apartados B

Código modificación: 2023-706