

Diseño de Interfaces Web

Desarrollo Aplicaciones Web

2017-2018

Normas de clase

- Cada alumno es responsable de la limpieza y orden de su mesa y área de trabajo.
- Los alumnos deben ser puntuales y acudir al inicio de clase.
- No se puede beber o comer en clase.
- Los alumnos no pueden quedarse solos en el aula sin un profesor responsable. En los patios las aulas deben permanecer cerradas.
- Está prohibido en clase el uso de teléfonos móviles.

Normas de clase

- Respecto a los EQUIPOS
 - No se puede instalar o borrar SW sin permiso del profesor.
 - Los alumnos deben responsabilizarse de hacer copia diaria de los ficheros que almacenen en el ordenador de clase.
 - No está permitido modificar la configuración de los equipos sin permiso del profesor.
 - Al principio de cada clase, el alumno tiene la responsabilidad de avisar al profesor de las anomalías que encuentre en su equipo.
 - Antes de terminar la última clase cada alumno debe apagar su ordenador y su monitor.
 - Los alumnos deben sentarse siempre en el mismo puesto.

Normas de clase

- Son requisitos los aspectos actitudinales siguientes:
 - Actitud respetuosa hacia
 - Personas: compañeros, profesores y personal del centro.
 - Cosas: equipos, recursos e instalaciones.
 - Normas de clase.
 - Actitud de trabajo
 - Responsabilidad
 - Motivación y ganas de trabajar.
 - Compañerismo.
 - Afán de superación y espíritu crítico.

Diseño Interfaces Web

“Desarrollar, implantar, y mantener aplicaciones web, con independencia del modelo empleado y utilizando tecnologías específicas, garantizando el acceso a los datos de forma segura y cumpliendo los criterios de accesibilidad, usabilidad y calidad exigidas en los estándares establecidos.”

(6sesiones/semana) 120s
20semanas

Conocimientos previos

Primer Curso	Horas	Segundo curso	Horas
Programación	256	Desarrollo web en entorno servidor	160
Bases de datos	160	Desarrollo web en entorno cliente	140
Sistemas informáticos	160	Diseño de interfaces web	120h
Entornos de desarrollo	96	Despliegue de aplicaciones web	80
Formación y Orientación Laboral	96	Empresa e iniciativa emprendedora	60
Inglés Técnico	96	Inglés Técnico	40
LMSGI	96	Proyecto desarrollo aplicaciones web	40
		Formación Centros de Trabajo	400

Leyenda

Tabla:

Módulos con los que Desarrollo Web en entorno Cliente guarda dependencias

Módulos con los que Desarrollo Web en entorno Cliente se relaciona

¿Qué vamos a aprender?

B1: Primeros pasos diseño

1. Planificación de interfaces gráficas
2. Uso de estilos

B2: Mejoras en el diseño

3. Integración componentes multimedia
4. Usabilidad y accesibilidad

20semanas
(6sesiones/semana) 120s

B3: Proyecto Web

5. Interfaces interactivos
6. Proyecto integral

Primer trimestre: 10semanas

Segundo trimestre: 10semanas

Evaluación CONTINUA

- Evaluación continua
 - Absentismo < 15%
- Herramientas de evaluación

Herramientas de evaluación	
Calificación ≥ 5 ➡	Proyecto
Entrega 80% o + ➡	Ejercicios y prácticas
Calificación ≥ 5 ➡	Examen parcial (Bloque I, II y III)

- La nota de los ejercicios y prácticas se obtendrá a partir de la **defensa y justificación** de una selección de los mismos en clase.
- Cada día de **retraso en la entrega de ejercicios y prácticas** conllevará una penalización de un 20% de la nota máxima posible.
- La entrega de **ejercicios o prácticas con posterioridad a su corrección en clase**, tendrán una puntuación de 0.
- La **no entrega** a tiempo del **proyecto o su no presentación**, implicará una puntuación de 0.

Evaluación CONTINUA

B1	B2	B3: Proyecto Web
<ol style="list-style-type: none">1. Planificación de interfaces gráficas2. Uso de estilos	<ol style="list-style-type: none">3. Integración componentes multimedia4. Usabilidad y accesibilidad	<ol style="list-style-type: none">5. Interfaces interactivos6. Proyecto integral
20%*	35%*	45%*

*: Se modificará esta ponderación si la distribución de contenidos se ve modificada

- Se realizará un examen parcial al finalizar cada bloque que **incluirá contenidos de los bloques anteriores**.
- Se **recuperará el examen de un bloque** si se aprueba el examen del **bloque siguiente**. Se asignará una nota máxima de 5 en ese caso.

Evaluación CONTINUA

- ¿Qué se evalúa y cómo en cada bloque?

	Herramientas de evaluación	Baremo
Entrega 80% o + →	Ejercicios y prácticas	30% (BI y II)
Calificación >= 5 →	Examen parcial	70% (BI y BII)

	Herramientas de evaluación	Baremo
Calificación >= 5 →	Proyecto	40% (BIII)
Entrega 80% o + →	Ejercicios y prácticas	10% (BIII)
Calificación >= 5 →	Examen parcial	50% (BIII)

Evaluación CONTINUA

- Normas respecto a las herramientas de evaluación
 - La **no asistencia al examen o al test** implica una puntuación de 0 aunque la falta esté justificada. No se repetirán exámenes parciales.
 - El alumno que no esté **presente cuando se inicie el examen**, no podrá realizarlo.
 - Cualquier **copia o intento de fraude en ejercicios o prácticas supondrá una puntuación de 0** para **todos los implicados** en la nota de ejercicios y prácticas del bloque.
 - Cualquier **copia o intento de fraude en un examen** supondrá invalidar ese examen a **todos los implicados** y la **pérdida de la evaluación continua**.

Evaluación FINAL

- Recuperación

- Convocatoria **ordinaria MARZO**
- Convocatoria **extraordinaria JUNIO**

Iré a la convocatoria ordinaria si se da 1 o más de estos casos:

- Falto a más del 15% de las clases.
- No entrego el 80% o más de los ejercicios y/o prácticas.
- No apruebo (nota inferior a 5) alguno de los exámenes de bloque y no recupero ese examen.
- No apruebo (nota inferior a 5) el proyecto.
- Obtengo una nota promedio inferior a 5.

Recursos

- Recursos del ciclo

SO



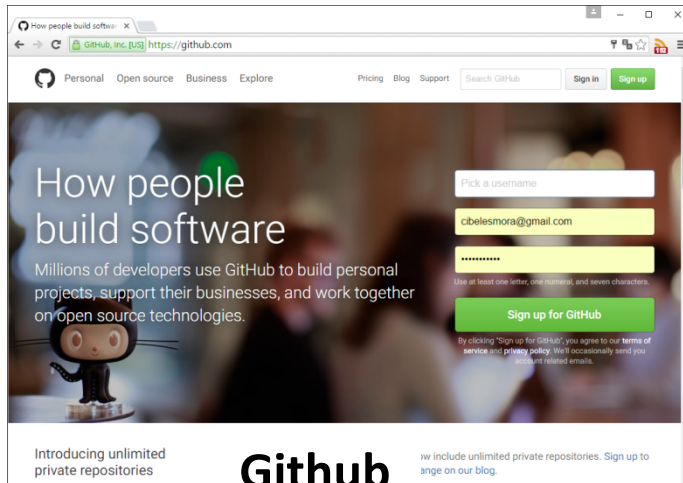
MV



Plataforma
Aprendizaje



- Recursos específicos del módulo



Atom



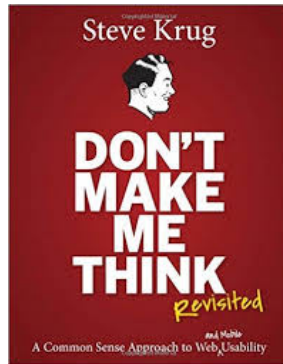
Browsersync



LAMP
Linux Apache MySQL PHP

+...

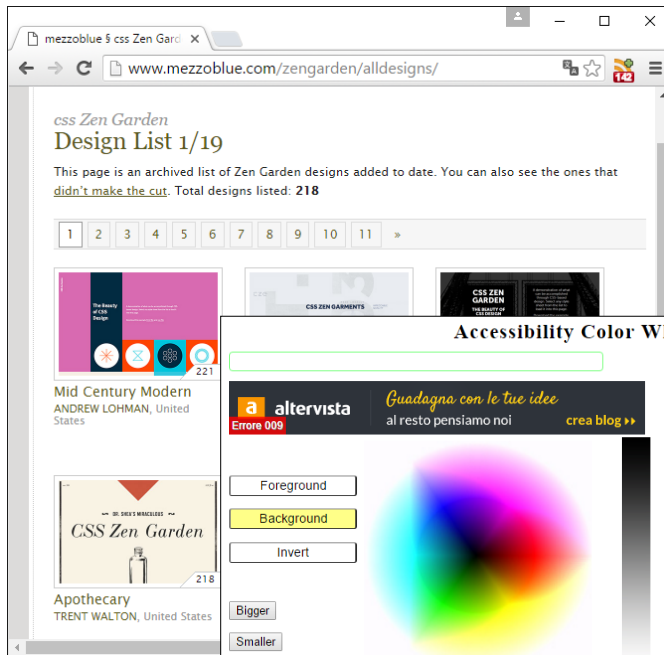
Bibliografía



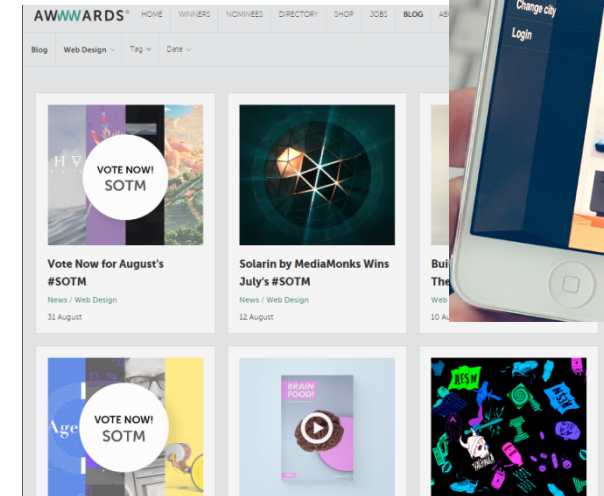
w3schools.com



Zen Garden



ColorWheel



Awwwards

