

Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación

DWC / DWC

DAW / DAW

Curs acadèmic 2022-2023 / Curso académico 2022-2023

José Antonio Navarrete Sánchez

Resultados de Aprendizaje por Unidades de Trabajo

Unidades de Trabajo	RA1	RA2	RA3	RA4	RA5	RA6	RA7
1. INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE JAVASCRIPT	x	x					
2. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DE JAVASCRIPT			x				
3. PROGRAMACIÓN CON FUNCIONES, ARRAYS Y OBJETOS DEFINIDOS POR EL USUARIO				x			
4. INTERACCIÓN CON EL USUARIO. EVENTOS Y FORMULARIOS					x		
5. INTERACCIÓN CON EL USUARIO. EVENTOS Y FORMULARIOS (II)					x		
6. UTILIZACIÓN DEL MODELO DE OBJETOS DEL DOCUMENTO						x	
7. UTILIZACIÓN DE MECANISMOS DE COMUNICACIÓN ASÍNCRONA							x
8. ALMACENAMIENTO DE DATOS EN EL LADO CLIENTE			x				

Calificación

Las **actividades de enseñanza-aprendizaje de calificación** (evaluables) desarrolladas durante el curso dentro del proceso de evaluación continua serán valoradas de 1 a 10 puntos. Cada una de estas actividades **están asociadas a resultados de aprendizaje y pueden contener uno o varios criterios de evaluación**.

La aportación a la calificación final de cada una de estas actividades dependerá de la relevancia que tenga el RA dentro del módulo y de los CE asociados al mismo.

En la siguiente tabla se indican la relevancia de cada RA:

MÓDULO:	DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE (0612)	CURSO:	2º	HORAS¹:	140
----------------	---	---------------	-----------	---------------------------	------------

RESULTADOS DE APRENDIZAJE		%REL²	HORAS³
RA1	Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes Web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una.	5 %	7
RA2	Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web.	5 %	7
RA3	Escribe código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje.	15 %	21
RA4	Programa código para clientes Web analizando y utilizando estructuras definidas por el usuario.	20 %	28
RA5	Desarrolla aplicaciones Web interactivas integrando mecanismos de manejo de eventos.	20 %	28
RA6	Desarrolla aplicaciones web analizando y aplicando las características del modelo de objetos del documento.	20 %	28
RA7	Desarrolla aplicaciones Web dinámicas, reconociendo y aplicando mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente y servidor.	15 %	21

1 Horas iniciales del módulo.

2 %calificación asignada por RA.

3 Horas dedicadas por RA.

Resultats d'aprenentatge i criteris d'avaluació / Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación

1. Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes Web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una.

Criterios de evaluación:

- a) Se han caracterizado y diferenciado los modelos de ejecución de código en el servidor y en el cliente Web.
- b) Se han identificado las capacidades y mecanismos de ejecución de código de los navegadores Web.
- c) Se han identificado y caracterizado los principales lenguajes relacionados con la programación de clientes Web.
- d) Se han reconocido las particularidades de la programación de guiones y sus ventajas y desventajas sobre la programación tradicional.
- e) Se han verificado los mecanismos de integración de los lenguajes de marcas con los lenguajes de programación de clientes Web.
- f) Se han reconocido y evaluado las herramientas de programación sobre clientes Web.

2. Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web.

Criterios de evaluación:

- a) Se ha seleccionado un lenguaje de programación de clientes Web en función de sus posibilidades.
- b) Se han utilizado los distintos tipos de variables y operadores disponibles en el lenguaje.
- c) Se han identificado los ámbitos de utilización de las variables.
- d) Se han reconocido y comprobado las peculiaridades del lenguaje respecto a las conversiones entre distintos tipos de datos.
- e) Se han utilizado mecanismos de decisión en la creación de bloques de sentencias.
- f) Se han utilizado bucles y se ha verificado su funcionamiento.
- g) Se han añadido comentarios al código.
- h) Se han utilizado herramientas y entornos para facilitar la programación, prueba y depuración del código.

3. Escribe código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje.

Criterios de evaluación:

- a) Se han identificado los objetos predefinidos del lenguaje.
- b) Se han analizado los objetos referentes a las ventanas del navegador y los documentos web que contienen.
- c) Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para cambiar el aspecto del navegador y el documento que contiene.
- d) Se han generado textos y etiquetas como resultado de la ejecución de código en el navegador.
- e) Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para interactuar con el usuario.
- f) Se han utilizado las características propias del lenguaje en documentos compuestos por varias ventanas y marcos.
- g) Se han utilizado “cookies” para almacenar información y recuperar su contenido.
- h) Se ha depurado y documentado el código.

4. Programa código para clientes Web analizando y utilizando estructuras definidas por el usuario.

Criterios de evaluación:

- a) Se han clasificado y utilizado las funciones predefinidas del lenguaje.
- b) Se han creado y utilizado funciones definidas por el usuario.
- c) Se han reconocido las características del lenguaje relativas a la creación y uso de arrays.
- d) Se han creado y utilizado arrays.
- e) Se han reconocido las características de orientación a objetos del lenguaje.
- f) Se ha creado código para definir la estructura de objetos.
- g) Se han creado métodos y propiedades.
- h) Se ha creado código que haga uso de objetos definidos por el usuario.
- i) Se ha depurado y documentado el código.

5. Desarrolla aplicaciones Web interactivas integrando mecanismos de manejo de eventos.

Criterios de evaluación:

- a) Se han reconocido las posibilidades del lenguaje de marcas relativas a la captura de los eventos producidos.
- b) Se han identificado las características del lenguaje de programación relativas a la gestión de los eventos.
- c) Se han diferenciado los tipos de eventos que se pueden manejar.
- d) Se ha creado un código que capture y utilice eventos.
- e) Se han reconocido las capacidades del lenguaje relativas a la gestión de formularios Web.
- f) Se han validado formularios web utilizando eventos.
- g) Se han utilizado expresiones regulares para facilitar los procedimientos de validación.
- h) Se ha probado y documentado el código.

6. Desarrolla aplicaciones web analizando y aplicando las características del modelo de objetos del documento.

Criterios de evaluación:

- a) Se ha reconocido el modelo de objetos del documento de una página Web.
- b) Se han identificado los objetos del modelo, sus propiedades y métodos.
- c) Se ha creado y verificado un código que acceda a la estructura del documento.
- d) Se han creado nuevos elementos de la estructura y modificado elementos ya existentes.
- e) Se han asociado acciones a los eventos del modelo.
- f) Se han identificado las diferencias que presenta el modelo en diferentes navegadores.
- g) Se han programado aplicaciones Web de forma que funcionen en navegadores con diferentes implementaciones del modelo.
- h) Se han independizado las tres facetas (contenido, aspecto y comportamiento), en aplicaciones Web.

7. Desarrolla aplicaciones Web dinámicas, reconociendo y aplicando mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente y servidor.

Criterios de evaluación:

- a) Se han evaluado las ventajas e inconvenientes de utilizar mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente y servidor Web.
- b) Se han analizado los mecanismos disponibles para el establecimiento de la comunicación asíncrona.
- c) Se han utilizado los objetos relacionados.
- d) Se han identificado sus propiedades y sus métodos.
- e) Se ha utilizado comunicación asíncrona en la actualización dinámica del documento Web.
- f) Se han utilizado distintos formatos en el envío y recepción de información.
- g) Se han programado aplicaciones Web asíncronas de forma que funcionen en diferentes navegadores.
- h) Se han clasificado y analizado librerías que faciliten la incorporación de las tecnologías de actualización dinámica a la programación de páginas Web.
- i) Se han creado y depurado programas que utilicen estas librerías.