



# **CFGS: DESARROLLO DE APLICACIONES WEB**

## **Módulo: DISEÑO DE INTERFACES WEB**

### **CURSO 2º**


**Departamento de Informática**  
**Curso 2021/2022**





# ESTRUCTURA DEL CICLO FORMATIVO

## Desarrollo Aplicaciones WEB

Primer curso			Segundo curso	
Sistemas informáticos	5 h.			
Bases de datos	6 h.			
Programación	8 h.		Desarrollo web en entorno cliente	6 h.
			Desarrollo web en entorno servidor	9 h.
Lenguajes de marcas	3 h.		Diseño de interfaces WEB	6 h.
Entornos de desarrollo	3 h.		Despliegue de aplicaciones web	4 h.
Inglés 1	2 h.		Inglés 2	2 h.
Formación y Orientación Laboral	3 h.		Empresa e iniciativa emprendedora	3 h.
			Proyecto de DAW	
			Formación en centros de trabajo	



# Desarrollo de aplicaciones Web



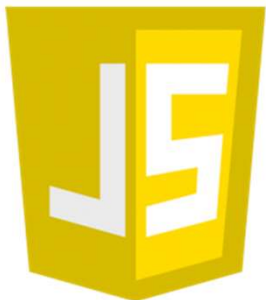


# Tecnologías WEB

**HTML**



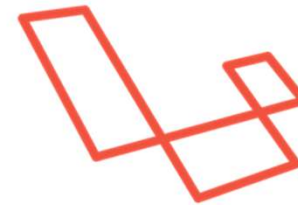
**CSS**



**{JSON:5,}**



ANGULARJS



laravel



Java™



mongoDB





# REFERENCIA NORMATIVA DEL MÓDULO

Para el desarrollo de este módulo, se han tomado como base la siguiente normativa:

Real Decreto 686/2010, de 20 de mayo, por el que se establece el título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web y se fijan sus enseñanzas mínimas.

ORDEN de 8 de julio de 2011, de la Consejera de Educación, Cultura y Deporte, por la que se establece el currículo del título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web para la Comunidad Autónoma de Aragón.

La duración de este módulo es de **126 horas**.



# OBJETIVOS GENERALES DEL MÓDULO I

- Utilizar lenguajes de marcas y estándares Web, asumiendo el manual de estilo, para desarrollar interfaces en aplicaciones Web
- Emplear herramientas y lenguajes específicos, siguiendo las especificaciones, para desarrollar componentes multimedia.
- Evaluar la interactividad, accesibilidad y usabilidad de un interfaz, verificando los criterios preestablecidos, para Integrar componentes multimedia en el interfaz de una aplicación.
- Emplear herramientas específicas, integrando la funcionalidad entre aplicaciones, para desarrollar servicios empleables en aplicaciones Web.
- Utilizar herramientas específicas, cumpliendo los estándares establecidos, para elaborar y mantener la documentación de los procesos.



# OBJETIVOS GENERALES DEL MÓDULO II

- Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionadas con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.
- Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y organización de trabajo y de la vida personal.
- Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.
- Aplicar estrategias y técnicas de comunicación adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.
- Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias para dar respuesta a la accesibilidad universal y al diseño para todos.

# Temporalización de contenidos en unidades didácticas I

UF0615_13	Planificación y creación de interfaces web. (51 horas)	
	Unidad Didáctica	nº de Horas
U.D.1	<b>Planificación de interfaces gráficas:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Elementos del diseño: percepción visual.</li><li>– Color, tipografía, iconos.</li><li>– Interacción persona-ordenador.</li><li>– Interpretación de guías de estilo. Elementos.</li><li>– Generación de documentos y sitios Web.</li><li>– Componentes de una interfaz Web.</li><li>– Zonas de navegación, contenido, iteración.</li><li>– Tipos de terminales e interacción. Terminales táctiles.</li><li>– Aplicaciones para desarrollo Web.</li><li>– Lenguajes de marcas.</li><li>– Mapa de navegación. Prototipos.</li><li>– Maquetación Web. Elementos de ordenación.</li><li>– Plantilla de diseño.</li></ul>	16
U.D.2	<b>Uso de estilos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Estilos en línea basados en etiquetas y en clases.</li><li>– Crear y vincular hojas de estilo.</li><li>– Crear y vincular hojas de estilo en cascada externa.</li><li>– Hojas de estilo auditivas.</li><li>– Hojas de estilo para imprimir.</li><li>– Herramientas y test de verificación.</li></ul>	40





## Temporalización de contenidos unidades didácticas II

UF0615_23	Contenidos multimedia para la Web. (45 horas)	
	Unidad Didáctica	nº de Horas
U.D.3	<b>Implantación de contenido multimedia:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Tipos de Imágenes en la Web.</li><li>– Derechos de la propiedad intelectual. Licencias. Ley de la propiedad intelectual. Derechos de autor.</li><li>– Imágenes: mapa de bits, imagen vectorial. Software para crear y procesar imágenes. Formatos de imágenes.</li><li>– Optimización de imágenes para la Web.</li><li>– Audio: formatos. Conversiones de formatos (exportar e importar).</li><li>– Vídeo: codificación de vídeo, conversiones de formatos (exportar e importar).</li><li>– Animaciones.</li><li>– Animación de imágenes y texto.</li><li>– Integración de audio y vídeo en una animación.</li></ul>	12
U.D.4	<b>Integración de contenido interactivo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Elementos interactivos básicos y avanzados.</li><li>– Comportamientos interactivos. Comportamiento de los elementos.</li><li>– Ejecución de secuencias de comandos.</li><li>– Reproducción de sonido, vídeo y animación.</li></ul>	40



## Temporalización contenidos en unidades didácticas III

UF0615_33	Accesibilidad y usabilidad. (30 horas)	
	Unidad Didáctica	nº de Horas
U.D.5	<b>Diseño de webs accesibles:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Concepto de accesibilidad web.</li><li>– El Consorcio World Wide Web (W3C).</li><li>– Pautas de Accesibilidad para el Contenido en la Web (WCAG).</li><li>– Principios generales de diseño accesible.</li><li>– Técnicas para satisfacer los requisitos definidos en las WCAG.</li><li>– Principios. Pautas. Criterios de Conformidad. Niveles.</li><li>– Normativa en vigor.</li><li>– Métodos para realizar revisiones preliminares y evaluaciones de adecuación o conformidad de documentos Web.</li><li>– Herramientas de análisis de accesibilidad Web.</li><li>– Chequeo de la accesibilidad Web desde diferentes navegadores.</li></ul>	10
U.D.6	<b>Implementación de la usabilidad en la Web. Diseño amigable:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Análisis de la usabilidad. Técnicas.</li><li>– Identificación del objetivo de la Web.</li><li>– Tipos de usuario.</li><li>– Barreras identificadas por los usuarios.</li><li>– Información fácilmente accesible.</li><li>– Velocidad de conexión.</li><li>– Importancia del uso de estándares externos.</li><li>– Navegación fácilmente recordada frente a navegación redescubierta.</li><li>– Facilidad de navegación en la Web.</li><li>– Verificación de la usabilidad en diferentes navegadores y tecnologías.</li><li>– Herramientas y test de verificación.</li></ul>	8



# REFERENCIAS LEGISLATIVAS

- [Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web](#) (BOA 28/07/11)
- [ORDEN de 26 de octubre de 2009, de la Consejera de Educación, Cultura y Deporte](#), que regula la matriculación, evaluación y acreditación académica del alumnado de Formación Profesional
- [RESOLUCIÓN de 3 de diciembre de 2010,](#)
- [RESOLUCIÓN de 15 de marzo de 2010,](#)
- **RESOLUCIÓN de 1 de marzo de 2016,**
- Reglamento de Régimen Interior del IES