



Florida

Universit ria

Dise o de Interfaces Web

Gu a Docente 2018-2019

Ciclo de Desarrollo de Aplicaciones Web

ÍNDICE

ÍNDICE	2
1.- Datos de identificación	3
2.- Descripción y objetivos generales.....	3
3.- Requisitos previos	4
4.- Competencias	5
5.- Resultados de aprendizaje	6
6.- Actividades formativas y metodología	6
7.- Contenidos.....	8
8.- Evaluación del aprendizaje	13
9.- Propuesta de actuaciones específicas.....	15
10. Bibliografía comentada.....	17
11. Normas específicas.....	18
12. Consultas y atención al alumnado	21

© FLORIDA UNIVERSITÀRIA

Este material docente no podrá ser reproducido total o parcialmente, ni transmitirse por procedimientos electrónicos, mecánicos, magnéticos o por sistemas de almacenamiento y recuperación informáticos o cualquier otro medio, ni prestarse, alquilarse o cederse su uso de cualquier otra forma, con o sin ánimo de lucro, sin el permiso previo, por escrito, de FLORIDA CENTRE DE FORMACIÓ, S.C.V.

1.- Datos de identificación

Ciclo	Desarrollo de Aplicaciones Web
Módulo	Diseño de Interfaces Web
Curso	2
Unidad	TIC
Profesorado	Nombre: M ^a Belén Gil Montilla Mail: mbgil@florida-uni.es Despacho: D.1.4 Horario de atención: Viernes 15:00-18:00h (*) <i>se recomienda concertar cita tutoría via email.</i>
Idioma en el que se imparte	Castellano

2.- Descripción y objetivos generales

Introducción

Este módulo contiene parte de la formación necesaria para desarrollar la tarea de programador Web, programador multimedia, y desarrollador de aplicaciones en entornos Web. La función de desarrollo de aplicaciones para navegadores Web incluye aspectos como:

- La planificación de la interfaz web de acuerdo con especificaciones de diseño.
- La creación y mantenimiento de los elementos de la interfaz.
- La aplicación de las guías de estilo.
- El cumplimiento de los criterios de accesibilidad y usabilidad en el desarrollo de aplicaciones web.

Los objetivos generales son los siguientes:

- Utilizar lenguajes de marcas y estándares Web, asumiendo el manual de estilo, para desarrollar interfaces en aplicaciones Web. Seleccionar lenguajes, objetos y herramientas, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones Web con acceso a bases de datos.
- 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.

- Programar y realizar actividades para gestionar el mantenimiento de los recursos informáticos.
- Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias para dar respuesta a la accesibilidad universal y al diseño para todos.
- 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.

Para conseguir estos objetivos, en este módulo, el alumno tendrá que adquirir y trabajar las siguientes **competencias profesionales, personales y sociales**:

- Desarrollar aplicaciones Web con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, objetos de acceso y herramientas de mapeo adecuados a las especificaciones.
- Desarrollar interfaces en aplicaciones Web de acuerdo con un manual de estilo, utilizando lenguajes de marcas y estándares Web.
- Desarrollar componentes multimedia para su integración en aplicaciones Web, empleando herramientas específicas y siguiendo las especificaciones establecidas.
- Integrar componentes multimedia en el interfaz de una aplicación Web, realizando el análisis de interactividad, accesibilidad y usabilidad de la aplicación.
- Completar planes de pruebas verificando el funcionamiento de los componentes software desarrollados, según las especificaciones.
- Elaborar y mantener la documentación de los procesos de desarrollo, utilizando herramientas de generación de documentación y control de versiones.
- Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de diseño para todos, en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

3.- Requisitos previos

El estudiante no necesita tener conocimientos previos de diseño de interfaces web, ya que el módulo comienza desde las bases del desarrollo de interfaces web. **Sin embargo, es recomendable tener unos conocimientos básicos de HTML y CSS.**

Para estudiar este módulo, hay que tener un alto grado de autonomía durante todo el proceso de aprendizaje, ya que se utiliza una metodología activa en la que se aprende a medida que se va haciendo. Pasamos del saber para hacer al hacer para saber.

También se requiere de una actitud de trabajo en equipo, al igual que se produciría en la empresa.

Es muy importante la actitud del alumno y el grado de implicación con respecto a las metodologías activas, así como frente al trabajo en equipo y el grado de implicación con el módulo.

Sería interesante que el alumno pudiera leer documentación técnica en Inglés (artículos, ejemplos, blogs, foros técnicos...) cosa que le permitirá mejorar y perfeccionar las competencias adquiridas.

4.- Competencias

COMPETENCIAS MODELO EDUCATIVO FLORIDA	
G1. Uso de las TICs	
G2. Comunicación oral	
G3. Comunicación escrita	
G4. Comunicación en idioma extranjero	
G5. Trabajo en Equipo	
G6. Resolución de conflictos	
G7. Aprendizaje permanente	
G8. Compromiso y responsabilidad ética	
G9. Iniciativa, Innovación y Creatividad	
G10. Liderazgo	
G11. Autorregulación y responsabilidad en el aprendizaje	

COMPETENCIAS DEL TÍTULO	
BÁSICAS Y GENERALES	
G1. Uso de las TICs	
G4. Comunicación en Idioma extranjero	
G5. Trabajo en equipo	
G6. Resolución de conflictos	
G8. Compromiso y responsabilidad ética	
G9. Iniciativa, Innovación y Creatividad	
ESPECÍFICAS	
E1. Planificación de interfaces gráficas	
E2. Uso de estilos	
E3. Trabajo con herramientas software para la creación de interfaces gráficas	
E4. Implantación de contenido multimedia	
E5. Integración de contenido interactivo	
E6. Diseño de web accesibles	
E7. Implementación de la usabilidad en la web. Diseño amigable	

5.- Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
R1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.	E1, G5, G6, G11
R2. Crea interfaces web homogéneos definiendo y aplicando estilos.	E2, E3, G1, G9, G4, G11
R3. Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.	E4, E3, G1, G9, G4, G11
R4. Integra contenido multimedia en documentos web, valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.	E5, E3, G1, G9, G4, G8, G11
R5. Desarrolla interfaces web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.	E6, G4, G11
R6. Desarrolla interfaces web amigables, analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.	E7, G4, G11

6.- Actividades formativas y metodología

El volumen de trabajo del alumnado en el módulo corresponde a las horas establecidas en el diseño curricular. Esta carga de trabajo se concreta entre:

Actividades formativas presenciales (clases teóricas y prácticas, seminarios, proyectos integrados, tutoría,.....).

Actividades formativas de trabajo autónomo (estudio y preparación de clases, elaboración de ejercicios, proyectos, preparación de lecturas, preparación de exámenes.....).

De acuerdo con lo formulado, el trabajo queda distribuido entre las siguientes actividades y porcentajes de aplicación:

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL		
Modalidad Organizativa	Metodología	Porcentaje
CLASE TEÓRICA	<i>Exposición de contenidos por parte del profesorado.</i>	20
CLASES PRÁCTICAS	<i>Sesiones grupales de trabajo supervisadas por el profesorado. (Construcción significativa del conocimiento mediante la interacción y la actividad del alumno/a)</i>	40
LABORATORIO	<i>Actividades realizadas en espacios con equipamiento especializado. Sesiones de investigación sobre la didáctica del aula.</i>	
SEMINARIOS / TALLERES	<i>Sesiones monográficas supervisadas y con participación compartida. Conferencias/Seminarios de personas expertas, Visitas a empresas, Asistencia a ferias, Asistencia a Jornadas/Congresos, Debates, Seminarios de desarrollo de competencias específicas o transversales.</i>	10
TRABAJO EN EQUIPO / PROYECTO INTEGRADO	<i>Realización de un proyecto para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades.</i>	30
TUTORÍA	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Instrucción realizada con el objetivo de revisar, reconducir materiales de clase, aprendizaje y realización de trabajos, etc. Consultas puntuales del alumnado. Tutorías programadas</i>	10
TOTAL		100%

Modalidad Organizativa	Metodología	Porcentaje
TREBALL EN GRUP	<i>La elaboración y exposición de trabajos de investigación, prácticas y casos en grupo serán objeto de evaluación. La profesora sentará en cada caso las bases de cada actividad grupal.</i>	60
TREBALL INDIVIDUAL / AUTÓNOM	<i>Tanto en las actividades individuales como en las grupales se tendrá en cuenta el trabajo individual de cada alumna/o y la disposición y participación en la actividad, a fin de realizar una evaluación lo más justa y equitativa posible.</i>	40
TOTAL		100%

7.- Contenidos

Relación de contenidos

1. Planificación de interfaces gráficas

Objetivos Didácticos	Conocer y comprender los factores que se deben de estudiar previo al desarrollo de una WEB.
Contenidos Conceptuales	<ul style="list-style-type: none">- Elementos del diseño: percepción visual.- Textura (puntos, línea, forma, volumen y profundidad). – Color, tipografía, iconos.- Interacción persona-ordenador.- Interpretación de guías de estilo. Elementos.- Detección de patrones.- Características: usable, visual, educativa y actualizada. – Generación de documentos y sitios web.- Componentes de una interfaz web.- Zonas de navegación, contenido, iteración.- Aplicaciones para desarrollo web.- Lenguajes de marcas.- Mapa de navegación. Prototipos.- Maquetación web. Elementos de ordenación.- Tablas.- Capas.- Marcos.- Plantilla de diseño.
Contenidos Procedimentales	<p>Análisis crítico de páginas web.</p> <p>Selección de los colores, fuentes, etc., más adecuadas para un proyecto Web.</p> <p>Generación del mapa de navegación y el mapa de contenidos.</p>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none">- Se ha reconocido la importancia de la comunicación visual y sus principios básicos.- Se han analizado y seleccionado los colores y tipografías adecuados para su visualización en pantalla.- Se han analizado alternativas para la presentación de la información en documentos Web.- Se ha valorado la importancia de definir y aplicar la guía de estilo en el desarrollo de una aplicación Web.- Se han utilizado y valorado distintas aplicaciones para el diseño de documentos Web.- Se han utilizado marcos, tablas y capas para presentar la información de manera ordenada.- Se han creado y utilizado plantillas de diseño.

2. Uso de estilos

Objetivos Didácticos	Crea interfaces Web homogéneos definiendo y aplicando estilos.
Contenidos Conceptuales	<ul style="list-style-type: none">- Estilos en línea basados en etiquetas y en clases.- Notación. Sintaxis.- Fuentes y texto. Colores y fondos. Listas, tablas.- Modelo de cajas. Márgenes, relleno y bordes.- Crear y vincular hojas de estilo.

	<ul style="list-style-type: none"> - Crear y vincular hojas de estilo en cascada externa. – Hojas de estilo auditivas. - Hojas de estilo para imprimir. - Herramientas y test de verificación.
Contenidos Procedimentales	<ul style="list-style-type: none"> - Integración de código CSS en una página Web, como elemento del mismo documento, como archivo externo y en las propias etiquetas. - Creación de selectores de CSS basados en etiquetas, clases e identificadores. - Creación de sitios Web que contengan hojas de estilos según las especificaciones de diseño planteadas. - Creación de formularios Web utilizando CSS para mejorar su diseño. - Utilización de herramientas para verificar nuestros sitios Web.
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Se han reconocido las posibilidades de modificar las etiquetas HTML. - Se han definido estilos de forma directa. - Se han definido y asociado estilos globales en hojas externas. - Se han definido hojas de estilos alternativas. - Se han redefinido estilos. - Se han identificado las distintas propiedades de cada elemento. - Se han creado clases de estilos. - Se han utilizado herramientas de validación de hojas de estilos. - Se ha utilizado y actualizado la guía de estilo.

3. Implantación de contenido multimedia

Objetivos Didácticos	Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.
Contenidos Conceptuales	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de Imágenes en la web. - Logos, iconos, banners e imágenes. - Derechos de la propiedad intelectual. Licencias. Ley de la propiedad intelectual. - Derechos de autor. - Registro de contenido. - Entidades. Gestión colectiva. - Imágenes: mapa de bits, imagen vectorial. Software para crear y procesar imágenes. Formatos de imágenes. - Optimización de imágenes para la web. - Audio: formatos. Conversiones de formatos (exportar e importar). - Vídeo: codificación de vídeo, conversiones de formatos (exportar e importar). - Animaciones. - Fotogramas y capas. - Animación de imágenes y texto. - Integración de audio y vídeo en una animación. - Efectos. - Realización de adaptaciones en el diseño de gestores de contenido.
Contenidos Procedimentales	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo de una aplicación para la edición de imágenes. - Preparación de una imagen para publicarla en la Web atendiendo a los parámetros de calidad y velocidad especificados. - Evaluación del sitio Web para determinar si cumple con las necesidades definidas por el usuario, utilizando óptimamente los recursos del sistema. - Manejo e interpretación de manuales y material bibliográfico. - Dado el diseño de una Web, creación de sectores que permitan la obtención de la página Web a partir de la misma, siguiendo las especificaciones dadas. - Optimización de una imagen para la Web, según la especificación de tamaño, formato y calidad. - Manejo de una aplicación para la creación de animaciones vectoriales y no vectoriales.

Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Preparación de audio y vídeo para insertarlos en su sitio Web atendiendo a los parámetros de calidad y velocidad especificados. - Evaluación del sitio Web para determinar si cumple con las necesidades definidas por el usuario, utilizando óptimamente los recursos del sistema. - Manejo e interpretación de manuales y material bibliográfico. - Inserción de elementos multimedia en el sitio Web utilizando HTML 5. - Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia. - Se han identificado los formatos de imagen a utilizar. - Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen. - Se han importado y exportado imágenes en diversos formatos según su finalidad. - Se ha aplicado la guía de estilo. - Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar. - Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia. - Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo. - Se han realizado animaciones a partir de imágenes fijas. - Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad. - Se ha aplicado la guía de estilo.
-------------------------	--

4. Integración de contenido interactivo

Objetivos Didácticos	Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.
Contenidos Conceptuales	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos interactivos básicos y avanzados. - Comportamientos interactivos. - Comportamiento de los elementos - Modificación de los comportamientos. - Cambio de las propiedades de un elemento. - Ejecución de secuencias de comandos. - Herramientas de creación de contenido interactivo. - Creación de controles y efectos visuales.
Contenidos Procedimentales	<ul style="list-style-type: none"> - Inserción de animaciones en una página Web. - Inserción de audio y vídeo en un sitio Web. Analizando las necesidades y alternativas. - Utilización de CSS, JavaScript (y librerías) y HTML 5 para añadir interactividad a la Web. - Evaluación del sitio Web para determinar si cumple con las necesidades definidas por el usuario, utilizando óptimamente los recursos del sistema. - Manejo e interpretación de manuales y material bibliográfico.
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Se han reconocido y analizado las tecnologías relacionadas con la inclusión de contenido multimedia e interactivo. - Se han identificado las necesidades específicas de configuración de los navegadores Web para soportar contenido multimedia e interactivo. - Se han utilizado herramientas gráficas para el desarrollo de contenido multimedia interactivo. - Se ha analizado el código generado por las herramientas de desarrollo de contenido interactivo. - Se han agregado elementos multimedia a documentos Web. - Se ha añadido interactividad a elementos de un documento Web. - Se ha verificado el funcionamiento de los elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores.

5. Diseño de webs accesibles

Objetivos Didácticos	Desarrolla interfaces Web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.
Contenidos Conceptuales	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de accesibilidad web. - El Consorcio World Wide Web (W3C). - Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG). - Principios generales de diseño accesible. - Técnicas para satisfacer los requisitos definidos en las WCAG. – Técnicas fundamentales. - Técnicas HTML. - Técnicas CSS. - Prioridades. Puntos de verificación. Niveles de adecuación. - Métodos para realizar revisiones preliminares y evaluaciones de adecuación o conformidad de documentos web. - Herramientas de análisis de accesibilidad web. - Software y herramientas on-line. - Testeo de la accesibilidad web desde diferentes navegadores. – Testeo de la accesibilidad web desde dispositivos móviles.
Contenidos Procedimentales	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de estudios de accesibilidad de diferentes sitios Web. - Utilización de software y herramientas para evaluar la accesibilidad de sitios Web. <p>Creación y modificación de sitios Web que cumplan las pautas de accesibilidad.</p>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Se ha reconocido la necesidad de diseñar webs accesibles. - Se ha analizado la accesibilidad de diferentes documentos Web. - Se han identificado las principales pautas de accesibilidad al contenido. - Se han analizado los posibles errores según los puntos de verificación de prioridad. - Se ha alcanzado el nivel de conformidad deseado. - Se han verificado los niveles alcanzados mediante el uso de test externos. - Se ha verificado la visualización del interfaz con diferentes navegadores y tecnologías.

6. Usabilidad en la web

Objetivos Didácticos	Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.
Contenidos Conceptuales	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de la usabilidad. Técnicas. - Principios recomendados para conseguir webs amigables. – Identificación del objetivo de la web. - Tipos de usuario. - Identificación de las necesidades de diferentes perfiles de usuarios. - Adaptación del interfaz a dichos perfiles. – Barreras identificadas por los usuarios. - Información fácilmente accesible. - Velocidad de conexión. - Uso del lenguaje y vocabulario adecuado. - Consistencia interna. - Importancia del uso de estándares externos. - Navegación fácilmente recordada frente a navegación redescubierta. - Facilidad de navegación en la web. - Facilidad de navegación en la web mediante el teclado. - Facilidad de navegación en la web mediante el ratón.

	<ul style="list-style-type: none">- Control de las diferentes opciones que se deben visualizar u ocultar en cada momento.- Verificación de la usabilidad en diferentes navegadores y tecnologías.- Herramientas y test de verificación.
Contenidos	- Realización de estudios de usabilidad de diferentes sitios Web.
Procedimentales	<ul style="list-style-type: none">- Utilización de herramientas para evaluar la usabilidad de sitios Web.- Creación de sitios Web que cumplan las pautas de accesibilidad.
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none">- Se ha analizado la usabilidad de diferentes documentos Web.- Se ha valorado la importancia del uso de estándares en la creación de documentos Web.- Se ha modificado el interfaz Web para adecuarlo al objetivo que persigue y a los usuarios a los que va dirigido.- Se ha verificado la facilidad de navegación de un documento Web mediante distintos periféricos.- Se han analizado diferentes técnicas para verificar la usabilidad de un documento Web.- Se ha verificado la usabilidad del interfaz Web creado en diferentes navegadores y tecnologías.- Se ha reconocido la necesidad de diseñar webs accesibles.- Se ha analizado la accesibilidad de diferentes documentos Web.- Se han identificado las principales pautas de accesibilidad al contenido.- Se han analizado los posibles errores según los puntos de verificación de prioridad.- Se ha alcanzado el nivel de conformidad deseado.- Se han verificado los niveles alcanzados mediante el uso de test externos.- Se ha verificado la visualización del interfaz con diferentes navegadores y tecnologías.

Planificación temporal

ACTIVIDADES FORMATIVAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TEMAS	Nº DE SESIONES (horas)
1. Planificación de interfaces gráficas	Conoce y comprende los factores que se deben de estudiar previo al desarrollo de una WEB.(R1)	1	18
2. Uso de estilos	Crea interfaces Web homogéneos definiendo y aplicando estilos. (R2)	2	21
3. Implantación de contenido multimedia	Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas. (R3)	3	21
4. Integración de contenido interactivo	Integrar contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos. (R4)	4	21
5. Diseño de webs accesibles	Desarrollar interfaces Web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación. (R5)	5	20
6. Usabilidad en la web	Desarrollar interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas. (R6)	6	19

8.- Evaluación del aprendizaje**Sistema de evaluación**

Atendiendo a lo dispuesto en la ORDEN 79/2010, de 27 de agosto, de la Conselleria de Educación, por la que se regula la evaluación del alumnado de los ciclos formativos de Formación Profesional del sistema educativo en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana:

SISTEMAS DE EVALUACIÓN Y CUALIFICACIÓN		
Instrumentos de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje
Ejercicios / Prácticas durante las sesiones	R1,R2,R3,R4,R5,R6	40%
Examen teórico de evaluación	R1,R2,R3,R4,R5,R6	25%
Examen / defensa práctica de evaluación	R1,R2,R3,R4,R5,R6	25%
Asistencia, puntualidad, participación, actitud	G5,G8,G9, G11	10%
Proyecto Integrado	R1,R2,R3,R4,R5,R6	20% de la nota final del módulo

Sistema de Calificación

El módulo se considera de **evaluación continua por lo que durante el transcurso del mismo el alumno tendrá:**

- el **derecho** de poder recuperar procedimentales y conceptuales no realizados o suspendidos,
- al igual que tiene la **obligación** de presentar todas las actividades, talleres y exámenes planteados para poder dar continuidad a dicha evaluación continuada.

Mínimos obligatorios

De acuerdo a la tabla anterior, el alumno deberá superar unos mínimos para poder superar el módulo:

- Se deberá alcanzar un 4,5 sobre 10 de la calificación en la parte procedimental y conceptual desarrolladas en las sesiones de clase de cada evaluación (Ejercicios/Prácticas diarias). Una vez cerrado el periodo ordinario de cada actividad, se abrirá un periodo de recuperación, restando 1 punto por día que pase, así hasta pasados 5 días, donde la calificación será de 0. Si no se supera la parte de ejercicios de una evaluación irá a extraordinaria.
- Se deberá alcanzar un 4,5 sobre 10 de la calificación en la parte del examen procedimental y conceptual en cada evaluación (Exámenes de evaluación). Si no se supera, acudirá a convocatoria extraordinaria.
- Se deberá alcanzar un 4,5 sobre 10 de la calificación en la parte actitudinal en cada evaluación.
- Se deberán entregar todos los procedimentales que el profesor marque como obligatorios dentro de la evaluación.

Entregas retrasadas de procedimentales, actividades y/o conceptuales

- La entrega retrasada de los procedimentales, actividades y/o conceptuales pueden ser penalizadas por el profesor hasta con un 60% de su calificación original. . Si no se supera la parte de ejercicios de una evaluación irá a extraordinaria.

Calificación final

La calificación final del módulo será la media ponderada de cada una de las evaluaciones:

1ª Evaluación	2a Evaluación
40%	60%

Recuperaciones

Dependiendo de la parte no superada en cada evaluación, el alumno podrá recuperar esta mediante:

- La entrega de procedimentales no entregados a lo largo del calendario marcado. Si no se recupera en las fechas ordinarias, acudirá a la convocatoria extraordinaria.
- Recuperación de exámenes conceptuales y procedimentales en los exámenes finales de Junio.

Convocatoria extraordinaria

El alumno tendrá derecho a una convocatoria extraordinaria una vez finalizadas las evaluaciones marcadas y no alcanzados los mínimos exigibles. Tras sesión de evaluación, el equipo docente de DAW, valorará cada caso de forma individual para informar la conveniencia o no de la presentación por parte del alumno a dicha convocatoria.

El alumno será quien última instancia decida sobre la presentación a dicha convocatoria.

9.- Propuesta de actuaciones específicas

Para aquellos alumnos del grupo que informan debidamente al profesor sobre posibles situaciones que interfieran en el seguimiento normal del módulo según el caso específico dado.:

1. Alumnos que por motivos laborales no pueden asistir con periodicidad a clase pero demuestran interés y mantienen el contacto con el profesor:
 - a. Facilitar todos los materiales impartidos en su ausencia.
 - b. Facilitar horarios de atención para el seguimiento del alumno.
 - c. Mantener si es posible las fechas impuestas para el entrega de trabajos y / o exámenes, y si no puede asistir facilitar otros en que sea posible su evaluación. (Los criterios de evaluación serán los mismos para todos los alumnos).

d. Realización de prácticas obligatorias en otro horario facilitado por el profesor.

2. Alumnos con problemas académicos:

a. Alumnos con módulos pendientes de 1º y están cursando segundo curso.

i. Mantener los materiales que se impartieran cuando el alumno cursó el módulo.

ii. Facilitar horarios de atención para el seguimiento del alumno, estos horarios son de asistencia obligatoria y se fijarán periódicamente, con una duración que no exceda de una hora.

iii. Criterios de evaluación:

1. Se entregarán periódicamente, todos los trabajos, ejercicios y prácticas pedidos por el profesor.

2. El alumno se presentará a todos los exámenes fijados por el centro para el primer curso y se podrán cambiar las fechas solo si se solapa con algún examen de segundo curso.

b. Alumnos con problemas de aprendizaje que necesitan adaptación curricular o seguimiento especial:

i. Facilitar horarios de atención para el seguimiento del alumno, estos horarios son de asistencia obligatoria y se fijarán periódicamente, con una duración que no exceda de una hora, donde se dará el refuerzo que el alumno necesita.

ii. Criterios de evaluación:

1. Se entregarán periódicamente, todos los trabajos, ejercicios y prácticas demandados por el profesor tanto en las horas de consulta como las fechas establecidas de entrega.

2. El alumno se presentará a los exámenes en las fechas que se hayan fijado y se mantendrán los criterios de evaluación.

3. Alumnos con problemas personales o enfermedad que no pueden asistir en clase pero demuestran interés y mantienen el contacto con el profesor

a. Facilitar todos los materiales impartidos en su ausencia.

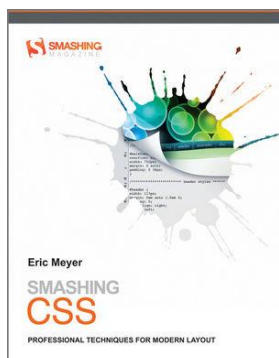
b. Facilitar horarios de atención para el seguimiento del alumno.

c. Mantener si es posible las fechas impuestas para el entrega de trabajos y / o exámenes, y si no puede asistir facilitar otros en que sea posible su evaluación. (Los criterios de evaluación serán los mismos para todos los alumnos) .

d. Realización de prácticas obligatorias en otro horario facilidad por el profesor.

10. Bibliografía comentada

Bibliografía básica:



Título: Smashing CSS: Professional Techniques for Modern Layout

Autor: Eric Meyer

Editorial: Wiley

Fecha: 2010

Identificador: ISBN: 978-0-470-68416-0



Título: CSS

Autor: David Sawyer McFarland

Editorial: Madrid : Anaya Multimedia

Fecha: 2010

Identificador: ISBN 9788441527119



Título: Creación y diseño web

Autor: Matthew MacDonald

Editorial: Anaya Multimedia

Identificador: I.S.B.N.: 978-84-415-2985-4

Fecha: Septiembre 2011



Título: Dive into HTML 5

Autor: Mark Pilgrim

Editorial: Openlibra

Bibliografía Complementaria:

Apuntes y anexos en las zonas de “links de interés” de Florida Oberta

11. Normas específicas

a. *Normas específicas/generales de convivencia:*

i. Las siguientes incidencias en el aula no están permitidas:

- Visita a páginas de juegos y/o redes sociales.
- Uso de smartphones, smartwatch y cascos.
 - a. Los teléfonos móviles deberán estar guardados y silenciados, solamente bajo autorización previa del profesor/a, se podrán atender puntualmente llamadas urgentes. El profesorado que considere necesario su uso

para el trabajo de aula les permitirá el acceso a estos dispositivos.

- b. El uso de cascos será a criterio del profesor
- c. Durante los exámenes estará prohibido el uso de smartwatch, dispositivos móviles o de audio. En el caso de que se utilicen durante la prueba en cuestión, la misma quedará anulada.
- d. Si se hace uso de algún dispositivo no permitido se retendrá el dispositivo implicado por parte del profesor, no pudiéndose recoger hasta el final de la clase.

ii. Faltas de asistencia y retrasos:

- *legislación vigente :*

Evaluación (Artículo undécimo de la ordenación académica): Apartado 3. La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere su asistencia regular a las clases y actividades programadas para los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Para ello, en régimen presencial, será necesaria la asistencia al menos al 85 % de las clases y actividades previstas en cada módulo. En régimen semipresencial o a distancia será necesaria la asistencia al menos del 85 % respecto del porcentaje de presencialidad que esté establecido en los módulos para los que se exija esta. Dicha circunstancia deberá ser acreditada y certificada por la jefatura de estudios a partir de los partes de faltas de asistencia comunicadas por el profesorado que imparte docencia. El incumplimiento de dicho requisito supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua en el módulo donde no se haya alcanzado la asistencia mínima y podrá suponer la anulación de matrícula por inasistencia en aplicación de lo dispuesto en el apartado duodécimo.

- Criterios de asistencia

- Retrasarse en el comienzo de las clases. Dos retrasos injustificados, suponen una falta.
- Sólo se considerarán faltas justificadas las faltas acompañadas de justificantes oficiales (NO Familia/Amigos).
- Si el porcentaje de faltas injustificadas es superior al 15% se penalizará la nota FINAL de dicha evaluación. Las faltas de asistencia no eximen de la entrega de los trabajos realizados en esas sesiones.

iii. Faltas de respeto:

- No se permitirán faltas de respeto entre compañeros.
- No se permitirán falta de respeto con el profesor/a.

En el caso de incurrir en faltas de respeto, el alumno saldrá del aula para gestionarlo con el profesor implicado, y si se considera necesario, el alumno acudirá al departamento de orientación pudiendo suponer la apertura de una incidencia.

En el caso de incurrir en alguna de las faltas de convivencia anteriormente citadas se le minorará la nota de la evaluación en curso según los criterios del profesorado, llegando incluso, en el caso de que se incumpla reiteradamente, a perder el derecho a examen en convocatoria ordinaria.

El conjunto de normas de convivencia en el aula citadas tendrán repercusión directa sobre la asignación de empresa de FCT, pudiéndose llegar a requerir al alumno la aportación personal de empresa para la realización de sus prácticas.

b. Plagios

Cualquier plagio de un alumno ya sea en examen, pruebas, prácticas y/o ejercicios, **reportará en un 0 en el instrumento afectado** por dicha copia para el/los implicado/s. Si la copia se produce en un examen el alumno podrá ser remitido a la convocatoria extraordinaria directamente si así lo decide el profesor/a.

c. Normas Monitorización

En las aulas se van a usar aplicaciones para monitorizar el uso de los equipos informáticos, si en algún caso dicha aplicación deja de funcionar en algún equipo de manera intencionada cada persona se responsabilizará del mismo, se le informará y su equipo quedará bloqueado. Si se repite dicho comportamiento el alumno no podrá utilizar dicho equipamiento y deberá realizar las actividades en su casa.

d. Mapa de Aula

Al inicio de curso se establecerá un MAPA de AULA para que cada alumno trabaje siempre en el mismo equipo, del que será responsable directo. Cualquier anomalía que se detecte deberá ser informada al profesor/a inmediatamente. Si la anomalía se debe a un mal uso de las instalaciones se tomarán las acciones pertinentes tanto vía tutor como vía centro.

e. Normas envío de correos y trabajos escritos

- Faltas ortografía y/o de expresión: El envío de correos al profesor con faltas de ortografía y/o errores de expresión tendrá como consecuencia la no contestación de los mismos y la petición de que vuelvan a ser remitidos con las revisiones oportunas. Si estos errores se cometen en trabajos escritos tendrán la consecuencia la nueva entrega de los mismos con una minoración de la nota. El contenido entregado podrá ser o no corregido a juicio del profesor.
- Correo no identificado: El hecho de recibir un correo donde el alumno no se identifique será motivo suficiente para pedir un nuevo envío identificado como es debido y tratar el tema del correo cuando se reciba el nuevo mail.
- Correo en formato SMS: Si se recibe cualquier comunicación por parte del alumno con abreviaturas y lenguaje propio de las redes sociales se procederá de igual manera que en el caso anterior.

12. Consultas y atención al alumnado

Las citas se concertarán previamente, por correo electrónico; para estudiar la posibilidad de concertar cita otros días y a otras horas, se debe consultar disponibilidad horaria, via email.

