



GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE



Centro Integrado de Formación Profesional

AVILÉS

Principado de Asturias

DEPARTAMENTO DE FAMILIA PROFESIONAL:

INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

CICLO FORMATIVO:

IFC303 - C.F.G.S. DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

MODULO FORMATIVO:

0615 - DISEÑO DE INTERFACES WEB (MODALIDAD PRESENCIAL)

PROFESOR:

OLGA HEVIA LÓPEZ

Contenido

COMPETENCIAS Y OBJETIVOS DEL CICLO.....	2
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL MÓDULO.....	2
CONTENIDOS Y CRITERIOS.....	2
SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.....	9
METODOLOGÍA.....	10
EVALUACIÓN.....	11
ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN.....	13
SISTEMA EXTRAORDINARIO DE EVALUACIÓN.....	14
CRITERIOS DE ELABORACIÓN DE PRUEBAS EXTRAORDINARIAS.....	14
MÍNIMOS EXIGIBLES.....	15
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	17
MATERIALES Y RECURSOS.....	17
CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL (EDUCACIÓN EN VALORES).....	18
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS EXTRAESCOLARES.....	18
MEDIDAS DE COEDUCACIÓN.....	18

COMPETENCIAS Y OBJETIVOS DEL CICLO

Referenciado en la Concreción Curricular del Ciclo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL MÓDULO

Este módulo profesional contiene parte de la formación necesaria para desempeñar la función de desarrollar aplicaciones web.

Por lo tanto, los resultados de aprendizaje del módulo son:

- a) Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.
- b) Crea interfaces web homogéneas definiendo y aplicando estilos.
- c) Prepara archivos multimedia para la web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.
- d) Integra contenido multimedia en documentos web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.
- e) Desarrolla interfaces web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.
- f) Desarrolla interfaces web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.

CONTENIDOS Y CRITERIOS

A continuación, se van a relacionar los contenidos del módulo estructurados en unidades temáticas.

Para cada unidad se indican los conceptos que se tratan de transmitir, los procedimientos usados para adquirir los contenidos de la unidad y las actitudes que se quieren inculcar en cuanto a valores, normas y comportamientos tanto en el aula como en el futuro desempeño profesional.

Así mismo, en cada unidad se han de indicar los criterios de evaluación que serán la base para la evaluación y calificación del alumnado.

Unidad 1. Planificación de interfaces web.

- *Resultados de aprendizaje.*

Los objetivos generales de aprendizaje de esta unidad son los siguientes:

- Identificar y reconocer las principales componentes de una página web.
- Clasificar sitios web atendiendo a sus objetivos.
- Identificar, clasificar y combinar aplicaciones de desarrollo web.

- *Contenidos conceptuales.*

- Elementos básicos de una interfaz web.
- Estructura de una página web.
- Maquetación.
- Prototipo.

- Mapa de navegación.
- Guías de estilo.
- Interacción persona-ordenador.
- *Contenidos procedimentales.*
 - Introducción a los elementos básicos del diseño web: colores, fuentes, cabecera, navegación, etc.
 - Introducción a la estructura de una interfaz web.
 - Elaboración e interpretación de una guía de estilo.
 - Elaboración de un sitio web con herramientas de diseño.
- *Contenidos actitudinales.*
 - Disposición al análisis de los distintos elementos que conforman el diseño web.
 - Valoración de la importancia y las ventajas de la planificación en el diseño.
 - Disposición a la planificación de las propias tareas y a la autoevaluación de lo conseguido.
 - Interés por la producción (exploración) de soluciones técnicas ante problemas que se presenten y también como elemento de mejora del proceso.
- *Criterios de evaluación.*
 - 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 tablas y capas para presentar la información de manera ordenada.
 - Se han creado y utilizado plantillas de diseño.

Unidad 2: Accesibilidad Web.

- *Resultados de aprendizaje.*

Los objetivos generales de aprendizaje de esta unidad son los siguientes:

 - Reconocer la necesidad de diseñar webs accesibles.
 - Identificar las principales pautas de accesibilidad al contenido.
 - Analizar la accesibilidad de diferentes sitios web.
 - Analizar los posibles errores según los puntos de verificación de prioridad.
 - Verificar la visualización de la interfaz con diferentes navegadores y tecnologías.
- *Contenidos conceptuales.*
 - Concepto de “Accesibilidad”.
 - El consorcio World Wide Web (W3C).
 - Evolución de la web.
 - Pautas de accesibilidad para el diseño web.

- Consejos para crear una web accesible.
- Herramientas de evaluación.
- *Contenidos procedimentales.*
 - Identificación de principios, pautas, criterios y sugerencias relacionadas con el concepto de accesibilidad en la web.
 - Evaluar los problemas de accesibilidad en la web.
- *Contenidos actitudinales.*
 - Disposición al análisis de los principios, pautas, criterios y sugerencias que deben tenerse en cuenta para facilitar el diseño de sitios web.
 - Disposición al análisis de las distintas herramientas utilizadas.
 - Interés por la producción (exploración) de soluciones técnicas ante problemas que se presenten y también como elemento de mejora del proceso.
- *Criterios de evaluación.*
 - 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 ha verificado la visualización del interfaz con diferentes navegadores y tecnologías.

Unidad 3: Usabilidad Web.

- *Resultados de aprendizaje.*

Los objetivos generales de aprendizaje de esta unidad son los siguientes:

 - Analizar la usabilidad de diferentes documentos web.
 - Valorar la importancia del uso de estándares en la creación de documentos web.
 - Modificar la interfaz web para adecuarla al objetivo que persigue y a los usuarios a los que va dirigido.
 - Verificar la facilidad de navegación de un documento web mediante distintos periféricos.
 - Analizar diferentes técnicas para verificar la usabilidad de un documento web.
 - Verificar la usabilidad de la interfaz web creada en diferentes navegadores y tecnologías.
- *Contenidos conceptuales.*
 - Introducción a la Usabilidad.
 - Beneficios de cumplir con las directrices de Usabilidad.
 - Conceptos relacionados con la Usabilidad.
 - Directrices de Usabilidad Web.
- *Contenidos procedimentales.*

- Identificación de los conceptos de interfaz amigable y de usabilidad.
- Referencia de los distintos estándares internacionales.
- *Contenidos actitudinales.*
 - Disposición al análisis de los conceptos que deben tenerse en cuenta para la elaboración de interfaz amigable y de usabilidad.
 - Disposición al análisis de las distintas herramientas utilizadas.
 - Interés por la producción (exploración) de soluciones técnicas ante problemas que se presenten y también como elemento de mejora del proceso.
- *Criterios de evaluación.*
 - 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.

Unidad 4: Derecho de la propiedad intelectual. Licencias.

- *Resultados de aprendizaje.*

Los objetivos generales de aprendizaje de esta unidad son los siguientes:

 - Reconocer las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.
- *Contenidos conceptuales.*
 - Introducción.
 - Propiedad intelectual.
 - Derechos de autor y copyright.
 - Licencias de software.
 - Creative Commons.
 - Copyleft
- *Contenidos procedimentales.*
 - Compresión de los conceptos de propiedad intelectual y derechos de autor.
- *Contenidos actitudinales.*
 - Valoración y compresión de los conceptos de propiedad intelectual y derechos de autor.
 - Compresión de las distintas licencias Creative Commons disponibles.
 - Interés por la producción (exploración) de soluciones técnicas ante problemas que se presenten y también como elemento de mejora del proceso.

- *Criterios de evaluación.*

- Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.

Unidad 5: Imágenes para la Web.

- *Resultados de aprendizaje.*

Los objetivos generales de aprendizaje de esta unidad son los siguientes:

- Identificar los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.
- Utilizar herramientas para el tratamiento digital de la imagen.
- Importar y exportar imágenes según su finalidad.

- *Contenidos conceptuales.*

- Tipos de imágenes.
- Formatos de imágenes.
- Software para procesar imágenes.
- Optimización de imágenes para la web.
- Herramientas de optimización de imágenes.
- Inclusión de imágenes en la web.

- *Contenidos procedimentales.*

- Selección y optimización de imágenes para la interfaz web.
- Utilización de herramientas para la preparación de imágenes para la web.

- *Contenidos actitudinales.*

- Disposición al análisis y manejo de herramientas para el proceso de imágenes.
- Interés por la producción (exploración) de soluciones técnicas ante problemas que se presenten y también como elemento de mejora del proceso.

- *Criterios de evaluación.*

- 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.

Unidad 6: Contenido multimedia. Audio y vídeo.

- *Resultados de aprendizaje.*

Los objetivos generales de aprendizaje de esta unidad son los siguientes:

- Identificar los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.
- Analizar las herramientas disponibles para tratamiento de contenido multimedia.
- Importar y exportar audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.
- Verificar el funcionamiento de contenidos multimedia en diferentes navegadores.

- **Contenidos conceptuales.**
 - Audio. Insertar audio en la web.
 - Vídeo. Insertar video en la web.
- **Contenidos procedimentales.**
 - Introducción a la inclusión de elementos multimedia en un sitio web.
 - Planteamientos sobre la problemática de los distintos formatos multimedia.
 - Integración de diferente contenido multimedia en la web.
- **Contenidos actitudinales.**
 - Disposición al análisis de los distintos elementos multimedia y su implantación en la web.
 - Disposición al análisis de las distintas herramientas utilizadas.
 - Interés por la producción (exploración) de soluciones técnicas ante problemas que se presenten y también como elemento de mejora del proceso.
- **Criterios de evaluación.**
 - Se han identificado los formatos de audio y vídeo a utilizar.
 - Se han analizado las herramientas disponibles para tratar contenido multimedia.
 - Se han importado y exportado audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.

Unidad 7: Uso de hojas de estilo (CSS). Maquetación web

- **Resultados de aprendizaje.**

Los objetivos generales de aprendizaje de esta unidad son los siguientes:

 - Identificar las posibilidades de modificar las etiquetas HTML.
 - Ser capaz de definir estilos de forma directa.
 - Ser capaz de definir y asociar estilos globales en hojas externas.
 - Ser capaz de definir hojas de estilos alternativas.
 - Identificar las distintas propiedades de cada elemento.
 - Ser capaz de crear clases de estilos.
 - Ser capaz de utilizar herramientas de validación de hojas de estilo.
- **Contenidos conceptuales.**
 - Maquetación páginas web con CSS.
- **Contenidos procedimentales.**
 - Introducción al manejo y funcionalidad básica de CSS.
- **Contenidos actitudinales.**
 - Disposición al análisis de los distintos elementos que conforman las hojas de estilo.
 - Disposición al análisis de las distintas herramientas utilizadas.

○ Interés por la producción (exploración) de soluciones técnicas ante problemas que se presenten y también como elemento de mejora del proceso.

- *Criterios de evaluación.*

- 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.

Unidad 8: Herramientas de diseño web.

- *Resultados de aprendizaje.*

Los objetivos generales de aprendizaje de esta unidad son los siguientes:

- Identificar distintas herramientas de diseño web.
- Diseñar sitios web con algunas herramientas.

- *Contenidos conceptuales.*

- Entorno de trabajo.
- Trabajar con textos.
- Trabajar con imágenes.
- Trabajar con objetos.
- Trabajar con contenido multimedia.
- Diseño de página. Maquetación web.
- Diseño adaptable.
- Framework CSS Bootstrap.

- *Contenidos procedimentales.*

- Manejo de herramientas de diseño web.

- *Contenidos actitudinales.*

- Disposición al análisis de las distintas herramientas utilizadas.
- Interés por la producción (exploración) de soluciones técnicas ante problemas que se presenten y también como elemento de mejora del proceso.

- *Criterios de evaluación.*

- Se han identificado distintas herramientas de diseño web.
- Se han utilizado distintas herramientas para la elaboración de sitios web.

Unidad 9.- Integración del diseño de interfaces web en un proyecto APRENDIZAJE-SERVICIO

- **Resultados de aprendizaje.**

Los objetivos generales de aprendizaje de esta unidad son los siguientes:

- Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.
 - Crea interfaces web homogéneos definiendo y aplicando estilos.
 - Prepara archivos multimedia para la web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.
 - Integra contenido multimedia en documentos web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.
 - Desarrolla interfaces web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.
 - Desarrolla interfaces web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.
- **Contenidos conceptuales.**
 - Realización de un proyecto APRENDIZAJE-SERVICIO de diseño web en base al enunciado del proyecto a realizar.
 - **Contenidos procedimentales.**
 - Manejo de herramientas de diseño web.
 - Elaboración de un sitio web con herramientas de diseño.
 - **Contenidos actitudinales.**
 - Valoración de la importancia y las ventajas de la planificación en el diseño.
 - Disposición al análisis de las distintas herramientas utilizadas.
 - Disposición a la planificación de las propias tareas y a la autoevaluación de lo conseguido.
 - Interés por la producción (exploración) de soluciones técnicas ante problemas que se presenten y también como elemento de mejora del proceso.
 - **Criterios de evaluación.**
 - Se han identificado distintas herramientas de diseño web.
 - Se han utilizado distintas herramientas para la elaboración de sitios web.

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

La secuenciación de unidades de trabajo, junto con la distribución temporal es la siguiente:

- **1ª Evaluación**
 - Unidad.1.- Planificación de interfaces gráficas.
 - Unidad.2.- Accesibilidad web.

- Unidad.3.- Usabilidad web.
- Unidad 4.- Derecho de la propiedad intelectual. Licencias.
- Unidad.5.- Imágenes para la web.

- **2ª Evaluación**
 - Unidad.6.- Contenido multimedia. Audio y video.
 - Unidad 7.- Uso de hojas de estilo (CSS). Maquetación web.
 - Unidad 8.- Herramientas de diseño web.
 - Unidad 9.- Integración del diseño de interfaces web en un proyecto APRENDIZAJE-SERVICIO

Los contenidos de las unidades 7 y 8 se utilizarán a lo largo del curso.

METODOLOGÍA

La metodología didáctica a aplicar está basada en el apartado 2.2 de la Concreción Curricular aprobada en el Claustro.

La metodología aplicada consistirá en implicar al alumnado de forma activa en el proceso de aprendizaje. El profesor/a deberá ser un dinamizador y guía en el proceso de aprendizaje que, además de conocimientos y destrezas, se motivarán las capacidades para ser autónomos en dicho proceso.

Para conseguir la motivación y capacitación necesarias, propondremos tres tipos de actividades:

- *Actividades de puesta en contacto con los nuevos contenidos, justificando y concienciando al alumnado de la importancia de los mismos.*
- *Actividades teórico-prácticas para profundizar en el tema.*
- *Actividades para aplicar lo aprendido.*

Es interesante dejar una puerta abierta a que los alumnos investiguen. La investigación se puede plantear como un trabajo de ampliación de contenidos, individual o en grupo.

Sería conveniente que los alumnos, al margen de las indicaciones que se dan en la resolución de los casos prácticos, elaborasen sus propias guías de instalación y configuración de los servicios, basándose en su propia experiencia.

Las unidades se expondrán en dos fases:

a) Parte teórica: se compondrá de una exposición de la unidad, explicando los contenidos conceptuales desarrollados en cada unidad, posibilitando en la medida de lo posible el auto aprendizaje, incluyendo en parte de la exposición ciertos interrogantes que el alumnado deberá de resolver por sí mismo.

b) Parte práctica: realización de supuestos prácticos, que sirvan para afianzar los conocimientos teóricos, siendo éstos lo más reales posibles, al objeto de mantener una cierta motivación en el aprendizaje de la materia.

Es conveniente que los bloques horarios sean de dos horas, es decir, 2+2+2.

Plataforma moodle.cifpaviles.net

Para organizar la presentación de contenidos y prácticas y la entrega de trabajos se hará uso de la herramienta ubicada en <http://moodle.cifpaviles.net>. En dicha plataforma está configurado el curso “2º DAW – Diseño de interfaces Web”, al que tienen acceso los alumnos con sus credenciales de la red del Departamento.

Dentro del curso se organizan temas correspondientes a las unidades de trabajo descritas en esta programación. Dentro de cada tema los alumnos tienen acceso a los recursos y actividades configurados por el profesor.

Entre los recursos presentes en la plataforma están páginas web editadas y enlazadas, y archivos de distintos tipos (pdf, docx, etc.).

En cuanto a las actividades utilizadas por medio de la plataforma están los cuestionarios y las tareas de texto en línea y subida de archivos.

La plataforma se utiliza en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, no solamente durante la exposición de contenidos y realización de actividades sino también como soporte a las pruebas de evaluación objetivas. Esto hace que dichas pruebas objetivas pueden no estar soportadas en papel sino directamente sobre la plataforma.

Entre las pruebas de evaluación objetivas se utilizarán con frecuencia cuestionarios con preguntas de tipo test. Se considera que esta es una forma efectiva de evaluación ya que sirve para determinar el grado de asimilación de los contenidos trabajados en las actividades prácticas, además de los propios resultados de dichas actividades.

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación asociados a cada resultado de aprendizaje han sido enumerados en la exposición de cada unidad didáctica.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Utilizando la observación y el análisis de los trabajos desarrollados, se emplearán los siguientes instrumentos de evaluación:

- *La investigación de los contenidos.*
- *La correcta utilización del material y equipos.*
- *Participación en clase y trabajo diario.*
- *El trabajo en equipo.*
- *Realización y presentación de los trabajos obligatorios solicitados por el profesor.*
- *La elaboración de los trabajos optativos.*
- *Pruebas individuales, con contenidos teóricos y prácticos.*

Se considera que estos instrumentos de evaluación son adecuados para los criterios de evaluación de este módulo.

El proceso de evaluación del aprendizaje programado debe atender a los siguientes puntos:

En el desarrollo de las unidades de trabajo en que se divide el módulo, se realiza un proceso de **evaluación continua**. La asistencia a las clases es obligatoria y fundamental de modo que la **falta de más del 15 %** de las horas totales del módulo por evaluación, **podría suponer** un apercibimiento por escrito al alumno comunicándole **la imposibilidad de aplicarle los criterios generales de evaluación**.

Criterios de calificación y ponderación

La evaluación es un proceso continuo donde el alumno demostrará tener los conocimientos requeridos en cada unidad didáctica.

Siguiendo el proceso de evaluación descrito, la calificación de los alumnos para cada evaluación puede concretarse a través de la suma de dos componentes:

Exámenes (30%), Tareas (70%)

Dentro de Tareas dividimos a su vez en tareas **obligatorias** (50%) y tareas **opcionales o de ampliación** (20%).

En caso de que en alguna evaluación no se realicen tareas de ampliación su porcentaje pasará al apartado de tareas obligatorias.

El alumno debe superar los contenidos mínimos exigibles para aprobar cada una de las pruebas.

Si a lo largo del período de evaluación se hubieran realizado varias pruebas con valoración numérica se calculará la media aritmética entre ellas.

En la **Nota de las tareas** se valorará la realización de los ejercicios y tareas realizadas en clase o propuestas para entregar en el campus en función de la:

- ✓ Resolución correcta: Funcionalidad requerida.
- ✓ Formato de entrega: nombres de archivos, estructura de carpetas, formato de documentos.
- ✓ Calidad de la documentación.
- ✓ Claridad de conceptos.
- ✓ Capacidad organizativa.
- ✓ Autonomía en la resolución.
- ✓ Fecha de entrega.

Se trata de evaluar según los casos:

- El grado de conocimiento de los contenidos, conceptos, trámites, documentos y operaciones.
- La comprensión y análisis de textos y normas y su interpretación y aplicación a casos concretos.
- La capacidad de razonamiento y la iniciativa en la solución de problemas.

En cualquier caso, tener en cuenta los siguientes criterios:

- La entrega de los trabajos individuales y grupales ha de realizarse en el plazo marcado por el profesor para ello **se utilizará como plataforma el Campus Moodle del CIFP de Avilés**, en el cual quedarán guardadas todas las tareas entregadas por el alumnado así como las fechas de entrega.
- **Sobre los exámenes:** se realizarán continuamente a lo largo del curso, para cada unidad, bloque o conjunto de contenidos para los que el profesor considere que constituyen un conjunto de materia al que le es aplicable una prueba de este tipo (no teniendo que coincidir exactamente la materia de un examen con la de una unidad de trabajo). Normalmente se realizarán varios exámenes por evaluación.
- En el momento de la entrega/presentación de las tareas, el profesor podrá someter a los alumnos a pruebas de verificación de autoría, en los casos que estime oportuno. Esto significa que la mera entrega/presentación no implica la valoración automática e incondicional de los trabajos o supuestos.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

La evaluación de las unidades de trabajo se ajustará a lo descrito en apartados anteriores. La recuperación de las **unidades de trabajo** evaluadas negativamente se comunicará al **término de la segunda evaluación y podrán ser recuperadas en la evaluación final ordinaria** mediante **pruebas objetivas** (exámenes o tareas obligatorias evaluables).

Esta recuperación mediante pruebas objetivas podrá ser diferente para cada alumno, dependiendo de los objetivos no alcanzados.

Al aplicarse el sistema de evaluación continua, y al tratarse de unidades de trabajo que en algunos casos concretos pueden estar relacionadas, para algunos temas concretos, y siempre bajo el criterio del profesor, puede no ser necesaria la realización de pruebas de recuperación específicas para algún tema determinado y quedar la evaluación positiva de la unidad supeditada a los resultados en otras unidades de trabajo relacionadas.

Se podrán arbitrar durante el curso actividades para reforzar conceptos o procedimientos, como por ejemplo:

- Clases de repaso y resolución de dudas.
- Trabajos de refuerzo, tanto individuales como de grupo.
- Pruebas teórico-prácticas de recuperación.

Los alumnos que no aprueben en la evaluación ordinaria de marzo el presente módulo tendrán derecho a una evaluación extraordinaria en junio.

SISTEMA EXTRAORDINARIO DE EVALUACIÓN

PARA AQUELLOS ALUMNOS A LOS QUE, COMO CONSECUENCIA DE SUS FALTAS DE ASISTENCIA, NO SE LES PUEDE APLICAR LOS CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN, NI LA PROPIA EVALUACIÓN CONTINUA.

Se aplicará lo dispuesto en la concreción curricular del centro.

CRITERIOS DE ELABORACIÓN DE PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Los alumnos que no hayan superado el módulo, podrán **recuperarlo en junio** realizando una prueba teórico-práctica sobre los contenidos tanto conceptuales como procedimentales del curso.

Además deberá de realizar actividades y entregar los trabajos y/o prácticas de recuperación que les fueran asignados al finalizar las clases en marzo. Es imprescindible la entrega de estas prácticas para poder realizar la prueba teórico-práctica.

El alumnado deberá recuperar las partes que tengan suspensas, el profesor le indicará en marzo qué contenidos no han sido superados.

preparación de dicha prueba, así como realizar las actividades y supuestos prácticos más adecuados al objetivo que se persigue, que es el de superar al menos los mínimos exigibles para este módulo.

Este proceso de recuperación será elaborado y calificado por el profesor/a que imparte el módulo, o en su defecto por los órganos de coordinación docente responsables de cada módulo profesional, de acuerdo con los criterios que se establezcan en su programación docente, y versarán sobre los aprendizajes mínimos exigibles para obtener una evaluación positiva y que el alumno o la alumna no hubiera alcanzado.

MÍNIMOS EXIGIBLES

Unidad 1. Planificación de interfaces web.

- Elementos básicos de una interfaz web.
- Estructura de una página web.
- Maquetación.
- Prototipo.
- Mapa de navegación.
- Guías de estilo.
- Interacción persona-ordenador.

Unidad 2: Accesibilidad Web.

- Concepto de “Accesibilidad”.
- El consorcio World Wide Web (W3C).
- Pautas de accesibilidad para el diseño web.
- Consejos para crear una web accesible.
- Herramientas de evaluación.

Unidad 3: Usabilidad Web.

- Introducción a la Usabilidad.
- Beneficios de cumplir con las directrices de Usabilidad.
- Conceptos relacionados con la Usabilidad.
- Directrices de Usabilidad Web.

Unidad 4: Derecho de la propiedad intelectual. Licencias.

- Propiedad intelectual.
- Derechos de autor y copyright.
- Licencias de software.
- Creative Commons.
- Copyleft

Unidad 5: Imágenes para la Web.

- Tipos de imágenes.
- Formatos de imágenes.
- Software para procesar imágenes.
- Optimización de imágenes para la web.
- Herramientas de optimización de imágenes.
- Inclusión de imágenes en la web.

Unidad 6: Contenido multimedia. Audio y video.

- Audio. Insertar audio en la web.
- Vídeo. Insertar video en la web.

Unidad 7: Uso de hojas de estilo (CSS). Maquetación web

- Maquetación páginas web con CSS.

Unidad 8: Herramientas de diseño web.

- Entorno de trabajo.
- Trabajar con textos.
- Trabajar con imágenes.
- Trabajar con objetos.
- Trabajar con contenido multimedia.
- Diseño de página. Maquetación web.
- Diseño adaptable.
- Framework CSS Bootstrap.

Unidad 9.- Integración del diseño de interfaces web en un proyecto APRENDIZAJE-SERVICIO

- Realización de un proyecto APRENDIZAJE-SERVICIO de diseño web en base al enunciado del proyecto

a realizar.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En relación con el Módulo, al igual que con el resto de los módulos del Ciclo, la realidad de cualquier grupo de alumnos/as es heterogénea, presentando todos ellos diferentes niveles de maduración personal, así como de intereses motivaciones y capacidades.

El desarrollo del principio de atención a la diversidad presenta diferentes niveles de concreción. Sin embargo, desde nuestra perspectiva, ajustándonos al Módulo, contemplamos un único nivel: atención a la diversidad en la programación.

La programación del proceso de enseñanza-aprendizaje debe contemplar las necesarias adaptaciones a los diferentes niveles de los alumnos/as, tratando siempre de lograr los objetivos asignados al Módulo.

Las siguientes actuaciones, entre otras posibles, permiten atender las diferencias individuales del alumnado:

- *Diferenciar todos aquellos elementos que resulten esenciales y básicos, de los contenidos de aquellos que amplían y profundizan los mismos.*
- *Graduar la dificultad de las tareas que se propongan, de forma que todos los alumnos/as puedan encontrar espacios de respuesta más o menos amplios.*
- *Formar grupos de trabajo heterogéneos en las actividades del aula, con la flexibilidad en el reparto de tareas, y fomentar el apoyo y la colaboración mutua.*
- *Flexibilizar el nivel de las relaciones en los proyectos, dejando incluso la posibilidad de otros alternativas que contemplen los contenidos esenciales, posibilitando el reparto de tareas por los propios alumnos/as.*
- *Proponer actividades complementarias, tanto durante el desarrollo de los contenidos como en la fase de realización de los trabajos, afines a las actividades que se estén tratando.*
- *Interpretar los criterios de evaluación aplicando los tipos de pruebas más adecuados a los aspectos que se deseen evaluar, y extendiendo el campo de la exploración al conjunto de actividades que se realizan en el aula, diferenciando en todas ellas los mínimos exigibles.*

MATERIALES Y RECURSOS

- *Recursos materiales.*
 - Es imprescindible que todos los alumnos dispongan de un ordenador para realizar sus tareas.
 - Es fundamental que estos ordenadores dispongan de conexión a Internet, ya que va a ser su fuente externa de conocimiento al que deberán acudir para resolver las dudas y actividades, así como descarga de aplicaciones.
- *Recursos didácticos.*
 - Sistemas Operativos libres y propietarios.
 - Conexión a Internet para la descarga, instalación y/o utilización de las diferentes aplicaciones.

- Utilización de Internet para consulta de videos, tutoriales y diferentes sistemas de ayuda.
- Diversas herramientas y aplicaciones para el diseño web, tratamiento de imágenes, elaboración de documentos, etc.

CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL (EDUCACIÓN EN VALORES)

Las características de los contenidos y los aprendizajes correspondientes a este ciclo formativo desarrollan los temas transversales desarrollados o educación en valores que nuestro sistema educativo promueve.

Se trabajarán aspectos relacionados con:

- Las diferencias entre las personas, las formas diferentes de expresión, el respeto y valoración hacia las realizaciones prácticas de las compañeras y compañeros y se promoverá una educación no sexista enmarcada en el ámbito legislativo. Se controlará la redacción de supuestos y ejemplos para que estos no sean discriminatorios entre hombres y mujeres.
- La utilización discreta, responsable y dentro de la ley de los derechos que se tienen sobre el acceso a la información almacenada o transmitida por el sistema, así como a los registros generados por el uso del mismo.
- La necesidad de cumplir rigurosamente los derechos de autor del software utilizado en la empresa y atenerse estrictamente a las licencias de uso del software. Se informará de las ventajas e inconvenientes del software libre frente al software propietario.
- Las normas de ahorro de energía y utilización ecológica de los materiales de desecho.
- El mantenimiento de un hábito de trabajo que contemple la seguridad, ergonomía, higiene y demás precauciones a tener en cuenta en ambientes informáticos.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS EXTRAESCOLARES

No están previstas actividades extraescolares directamente relacionadas con el módulo, aunque dependiendo de las actividades organizadas tanto por estamentos públicos como privados, podrían introducirse a lo largo del curso.

MEDIDAS DE COEDUCACIÓN

Las medidas de coeducación que se han tenido en cuenta a la hora de elaborar tanto esta programación didáctica como los contenidos impartidos en el módulo profesional han sido, tomando como base el Decreto 30/2023, de 28 de abril, por el que se regula la Coeducación en el sistema educativo asturiano, son las siguientes:

- Respetar en todo momento las diferencias entre las personas, las formas diferentes de expresión, el respeto y valoración hacia las realizaciones prácticas de las compañeras y compañeros.
- Se promoverá una educación no sexista enmarcada en el ámbito legislativo. Se controlará la redacción de supuestos y ejemplos para que estos no sean discriminatorios entre hombres y mujeres.

- Desarrollo de contenidos donde se visibilice a las numerosas aportaciones realizadas por mujeres no solo en el ámbito de la tecnología de la información en general, sino en el caso específico del desarrollo web y los lenguajes de marcado, algo específico de este módulo profesional.
- Exposición, en todo el centro escolar (aula, pasillos, etc.), especialmente en la zona donde se imparten los módulos de la familia profesional de informática y comunicaciones, de mujeres referentes en nuestro ámbito, tanto históricas como actuales, a través de posters, infografías, noticias, etc.
- Promulgar activamente desde nuestra posición de docentes actuaciones que promuevan la socialización en igualdad, la igualdad entre mujeres y hombres, la prevención de la violencia, la resolución pacífica de conflictos, la comunicación exenta de actitudes machistas y estereotipos de género, la corresponsabilidad y la educación afectivo-sexual.

