



Documento 3.1: MODELO DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA – Módulos con bloques formativos

Nº DE SOLICITUD: L1SFC23/00170 **CÓDIGO DE LA ACCIÓN FORMATIVA :** 086_L1SFC2300170_1217

CERTIFICADO PROFESIONAL: IFCD0110 – Confección y publicación de páginas web

DURACIÓN DEL CERTIFICADO: 560 (horas).

FECHAS DE IMPARTICIÓN: 05/06/25 – 30/12/25

CENTRO DE FORMACIÓN: Interpros Next Generation SLU. **CÓDIGO DEL CENTRO FORMATIVO:** 8000001304

DIRECCIÓN: C/ Juan Sebastián ElCano nº22. 41011. **LOCALIDAD:** Sevilla. **PROVINCIA:** Sevilla

MODALIDAD: Teleformación

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO (con bloques formativos)

IDENTIFICACIÓN DEL MÓDULO: MF0950_2 – Construcción de páginas web **HORAS:** 184

Objetivo general del módulo: Crear páginas web con lenguaje de marca

BLOQUE FORMATIVO	UF1302 – Creación de páginas web			Horas	73
Objetivos específicos. Logro de los resultados de aprendizaje expresados criterios de evaluación ¹	Contenidos ²	Estrategias metodológicas, actividades de aprendizaje y recursos didácticos ³	Espacios, instalaciones y equipamiento ⁴		
<p>C1: Identificar los elementos proporcionados por los lenguajes de marcas y confeccionar páginas web utilizando estos lenguajes teniendo en cuenta sus especificaciones técnicas.</p> <p>CE1.1 Identificar la estructura de una página web escrita utilizando lenguajes de marcas, así como las secciones de cabecera y cuerpo del documento, para identificar las partes que la forman según un diseño especificado.</p> <p>CE1.2 Describir las etiquetas y atributos que se utilizan para dar formato al documento, así como para presentar información en forma de tabla y de listas.</p> <p>CE1.3 Describir las etiquetas y atributos que se utilizan para insertar enlaces y direccionamientos, tanto dentro de la página web como a otros documentos y páginas ubicados en cualquier destino.</p>	<p>1. Los lenguajes de marcas.</p> <ul style="list-style-type: none">– Características de los lenguajes de marcas.– Utilización de etiquetas.– Compatibilidad.– Editores de texto.– Estructura de un documento creado con lenguaje de marcas.– Comienzo del archivo.– Encabezados.– Título.– Estilos.– Cuerpo.– Scripts.– Navegadores web.– Navegadores modo texto.– Los navegadores más utilizados.– Explorer, Mozilla, Opera, etc.– Diferencias de visualización.	<p>El modelo propuesto está basado en enfoques constructivistas del aprendizaje que desarrollan metodologías de trabajo colaborativo, potenciando al máximo la atención alumno/a - docente y/o alumno/a - alumno/a.</p> <p>Los contenidos teóricos se presentarán a través de una clase magistral siguiendo la estructura del material didáctico entregado, facilitando al alumno la tarea enseñanza- aprendizaje.</p> <p>El desarrollo de esta acción formativa se sustentará en los recursos:</p> <ul style="list-style-type: none">-Magistral-Preguntas al experto-Preguntas al grupo de aprendizaje	URL de la plataforma virtual: https://interpros.formacampus.com/		



<p>CE1.4 Identificar los tipos de formatos de los archivos multimedia, tanto audio como vídeo que se integran en las páginas web.</p> <p>CE1.5 Citar las etiquetas y atributos que se necesitan para insertar imágenes y elementos multimedia, así como para crear mapas de imágenes en función de las especificaciones recibidas.</p> <p>CE1.6 Explicar los criterios de «usabilidad» y accesibilidad a los contenidos de páginas web, para permitir una mejor calidad de navegación y comprensión de los usuarios, teniendo en cuenta criterios definidos y normativa estándar de accesibilidad y «usabilidad».</p> <p>CE1.7 Crear una página web que incluya varios marcos para la presentación de otras páginas, siguiendo unas especificaciones de diseño recibidas.</p> <p>CE1.8 Realizar páginas web para presentar información con un lenguaje de marcas de acuerdo a un diseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elegir las etiquetas para dar formato al documento. – Mapear una imagen creando varias zonas activas. – Elegir las marcas para presentar la información en forma de listas y de tablas. – Insertar etiquetas para desplazarse dentro de la misma página. – Crear etiquetas para enlazar con otros documentos y direcciones web. –Insertar marcas para presentar imágenes, sonidos y vídeos. –Especificar las etiquetas para crear marcos y relacionar varias páginas. –Insertar las marcas que permitan la ejecución de programas. –Crear capas para presentar información en distintas zonas de la página. –Identificar varios navegadores y probar la funcionalidad de la página. –Aplicar criterios de «usabilidad» y accesibilidad. –Documentar la página realizada. 	<ul style="list-style-type: none"> – Marcas para dar formato al documento. – Marcas de inicio y final. – Marcas de aspecto. – Marcas de párrafo. – Marcas de fuentes y colores. – Listas ordenadas. <p>Enlaces y direccionamientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Creación de un enlace. – Tipos de enlace. – Anclas. – Vínculos. – Los enlaces y la navegación. – Marcos y capas. – Marcos. – Creación de marcos. – Tipos de marcos. – Situación de los marcos. – Configuración de los marcos. – Capas. – Definición de capas. – Creación de capas. – Utilización de las capas. <p>2. Imágenes y elementos multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> – Inserción de imágenes: formatos y atributos. – Incluir imágenes en las páginas. – Atributos de las imágenes. – Propiedades de ubicación de las imágenes. – Mapas de imágenes. – Definición de mapa. – Creación de un mapa con una imagen. – Establecer diferentes partes en la imagen. – Vincular las diferentes partes de la imagen. – Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas. – Características y propiedades de los elementos multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> -Demostración -Solución de problemas -Estudio de un caso -Tutorización personal y directa 	
---	--	--	--



<p>C2: Identificar las características y funcionalidades de las herramientas de edición web, y utilizarlas en la creación de páginas web teniendo en cuenta sus entornos de desarrollo.</p> <p>CE2.1 Identificar las funciones y características de las herramientas que se utilizan para la edición de páginas web, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas de las mismas.</p> <p>CE2.2 Interpretar la documentación técnica que proporciona la herramienta de edición, incluso si está editada en la lengua extranjera de uso más frecuente en el sector, para utilizarla de ayuda en la realización de páginas web, de acuerdo a las especificaciones técnicas de las mismas.</p> <p>CE2.3 Instalar y configurar una herramienta de edición de páginas web, según unas especificaciones recibidas:</p> <ul style="list-style-type: none">–Instalar la herramienta de edición siguiendo las especificaciones técnicas.–Configurar la herramienta para su utilización. <p>CE2.4 Realizar páginas web con herramientas de edición web, según un diseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none">–Identificar los componentes que proporciona la herramienta para insertar elementos en la página.–Configurar los atributos y propiedades de los elementos insertados.–Probar la página realizada utilizando varios navegadores web.–Corregir los posibles errores que surjan en la elaboración de la página.–Documentar la página realizada.	<ul style="list-style-type: none">– Recursos necesarios para el funcionamiento de los elementos multimedia.– Etiquetas y propiedades para la inserción de audio.– Etiquetas y propiedades para la inserción de vídeo.– Etiquetas y propiedades para la inserción de programas.– Formatos de audio y vídeo.– Descripción de los formatos de audio.– Descripción de los formatos de vídeo.– Configuración de los recursos para audio.– Configuración de los recursos para vídeo.– Marquesinas.– Los textos con movimiento.– Utilización de las etiquetas para incluir marquesinas.– Las marquesinas y los distintos navegadores. <p>3. Técnicas de accesibilidad y usabilidad</p> <ul style="list-style-type: none">– Accesibilidad web, ventajas de la accesibilidad.– Definición de Accesibilidad.– Aplicabilidad de la Accesibilidad.– Descripción de las ventajas de la Accesibilidad.		
---	---	--	--



--	--	--	--

Elaborar esta programación para cada una de las Bloques formativos que componen el módulo.

BLOQUE FORMATIVO	UF1303 – Elaboración de hojas de estilo		Horas	61
Objetivos específicos. Logro de los resultados de aprendizaje expresados criterios de evaluación ¹	Contenidos ²	Estrategias metodológicas, actividades de aprendizaje y recursos didácticos ³	Espacios, instalaciones y equipamiento ⁴	
<p>C1: Describir las características de las hojas de estilo para dar formato a las páginas web, y crear ficheros de estilo de acuerdo a un diseño especificado.</p> <p>CE1.1 Identificar las características y ventajas que proporcionan las hojas de estilo para definir la forma de presentación de las páginas web según el diseño especificado.</p> <p>CE1.2 Describir las etiquetas y los atributos que se utilizan para definir estilos para una página y para partes de la misma, teniendo en cuenta unas especificaciones de diseño.</p> <p>CE1.3 Describir la sintaxis y los atributos que se utilizan para crear estilos, con el fin de crear ficheros con declaraciones de estilos.</p> <p>CE1.4 Enlazar las páginas de un sitio web con un fichero de estilo, para homogeneizar el aspecto del sitio web según unas especificaciones recibidas.</p> <p>CE1.5 Realizar un fichero con declaraciones de estilo para homogeneizar el formato de un sitio web, según un diseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none">– Identificar la sintaxis a utilizar para asignar el estilo a las etiquetas.– Enlazar las páginas web al fichero de estilos.– Probar las páginas utilizando varios navegadores web.– Aplicar criterios de «usabilidad» y accesibilidad.– Documentar el fichero creado. <p>C2: Diseñar, ubicar y optimizar los contenidos de una página</p>	<p>1. Hojas de estilo en la construcción de páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none">– Funciones y características.– Descripción de estilos.– Utilización de estilos.– Los estilos en el lenguaje de marcas.– Los estilos con herramientas de edición web.– Hojas de estilo y accesibilidad.– Adecuación de las hojas de estilos.– Tipos de estilo: incrustados, enlazados, importados, en línea.– Descripción de los tipos de estilo.– Enlazar una hoja de estilo externa a un documento HTML.– Incrustar un estilo dentro de un documento HTML.– Importar una hoja de estilo desde un documento HTML.– Importar una hoja de estilo, a través de un archivo con estilos.– Utilización y optimización de los tipos de estilos.– Selectores y reglas de estilo.	<p>El modelo propuesto está basado en enfoques constructivistas del aprendizaje que desarrollan metodologías de trabajo colaborativo, potenciando al máximo la atención alumno/a - docente y/o alumno/a - alumno/a.</p> <p>Los contenidos teóricos se presentarán a través de una clase magistral siguiendo la estructura del material didáctico entregado, facilitando al alumno la tarea enseñanza- aprendizaje.</p> <p>El desarrollo de esta acción formativa se sustentará en los recursos:</p> <ul style="list-style-type: none">-Magistral-Preguntas al experto-Preguntas al grupo de aprendizaje-Demostración-Solución de problemas-Estudio de un caso-Tutorización personal y directa	<p>URL de la plataforma virtual: https://interpros.formacampus.com/</p>	



<p>web, para adecuarla al formato de la misma, facilitar su manejo a los usuarios y optimizarla de acuerdo a un diseño especificado.</p> <p>CE2.1 Seleccionar los contenidos de la página web para adecuarlos al formato de la misma de acuerdo con las especificaciones recibidas.</p> <p>CE2.2 Ubicar y distribuir los elementos para facilitar el manejo de la página por parte de los usuarios.</p> <p>CE2.3 Optimizar las páginas web teniendo en cuenta sus elementos, contenidos y sus funcionalidades</p>	<ul style="list-style-type: none">– Estructura de los estilos. <p>Sintaxis básica de estilos.</p> <ul style="list-style-type: none">– Utilización de elementos y seudoelementos.– Utilización de clases y seudoclases.– Atributos de estilo para fuentes, color y fondo, texto y bloques (párrafos).– Descripción de los atributos de estilo.– Utilización de los atributos de estilo.– Creación de ficheros de estilo.– Definición de los ficheros de estilo.– Creación de ficheros de estilo genéricos.– Adaptación de los ficheros de estilo para distintas páginas web. <p>2. Diseño, ubicación y optimización de los contenidos de una página web.</p> <ul style="list-style-type: none">– Creación de un documento funcional.– Descripción de los objetivos de la página web.– Definición de los elementos funcionales de la página web.– Descripción de cada elemento.– Diseño de los contenidos.– Identificación de la información a ubicar en la página web.– Selección de contenidos para cada elemento de la página.– Utilización del documento funcional para las especificaciones del diseño.– Tipos de página para la ubicación de contenidos.– Definición de los tipos de página en base a los contenidos y funcionalidades.– Selección de los tipos de página para la página web.– Utilización del documento		
---	---	--	--



	<p>funcional para las especificaciones del tipo de página.</p> <ul style="list-style-type: none">– Especificaciones de navegación.– Creación de un mapa de navegación de páginas.– Utilización del documento funcional para integrar el mapa de navegación.– Elementos utilizados para la navegación.– Definición de los elementos utilizados para navegar.– Utilización del documento funcional para especificar los elementos de navegación. <p>Elaboración de una guía de usuario.</p>		
--	--	--	--

BLOQUE FORMATIVO		UF1304 – Elaboración de plantillas y formularios		Horas	50
Objetivos específicos. Logro de los resultados de aprendizaje expresados criterios de evaluación ¹	Contenidos ²	Estrategias metodológicas, actividades de aprendizaje y recursos didácticos ³	Espacios, instalaciones y equipamiento ⁴		
<p>C1: Confeccionar plantillas para las páginas web atendiendo a las especificaciones de diseño recibidas.</p> <p>CE1.1 Describir las características que ofrecen las plantillas web en la elaboración de páginas con idéntico diseño.</p> <p>CE1.2 Describir las utilidades que ofrecen las herramientas de edición de páginas web para crear plantillas, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas de la herramienta.</p> <p>CE1.3 Crear plantillas web con herramientas de edición, de acuerdo a un diseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none">– Identificar las regiones editables y no editables que forman la plantilla.– Insertar los elementos y asignar los atributos especificados.– Aplicar criterios de «usabilidad» y accesibilidad.– Aplicar una plantilla creada a una página web.– Probar la página web con la plantilla asociada utilizando varios navegadores web. <p>Documentar la plantilla realizada.</p> <p>C2: Crear formularios e integrarlos en páginas web para incluir interactividad en las mismas, siguiendo unas especificaciones</p>	<p>1. Formularios en la construcción de páginas web – Características. – La interactividad de las páginas web. – La variabilidad de los datos de la página web. – El envío de información a servidores.</p> <ul style="list-style-type: none">– Elementos y atributos de formulario.– Descripción y definición de los elementos de un formulario.– Utilización de campos y textos.– Etiquetas de los formularios.– Tamaños, columnas y filas de los formularios.– Controles de formulario.– Descripción de los controles de los formularios.– Utilización de botones de acción.– Utilización de lista desplegadas.– Utilización de casillas de	<p>El modelo propuesto está basado en enfoques constructivistas del aprendizaje que desarrollan metodologías de trabajo colaborativo, potenciando al máximo la atención alumno/a - docente y/o alumno/a - alumno/a.</p> <p>Los contenidos teóricos se presentarán a través de una clase magistral siguiendo la estructura del material didáctico entregado, facilitando al alumno la tarea enseñanza- aprendizaje.</p> <p>El desarrollo de esta acción formativa se sustentará en los recursos:</p> <ul style="list-style-type: none">-Magistral-Preguntas al experto-Preguntas al grupo de aprendizaje-Demostración-Solución de problemas-Estudio de un caso-Tutorización personal y directa	URL de la plataforma virtual: https://interpros.formacampus.com/		



<p>funcionales recibidas.</p> <p>CE2.1 Identificar las etiquetas y los atributos que se utilizan en la creación de los formularios, teniendo en cuenta las especificaciones del lenguaje de marcas.</p> <p>CE2.2 Describir las etiquetas y los atributos que se utilizan para definir los controles que forman los formularios en función de las interacciones a manejar.</p> <p>CE2.3 Realizar páginas que incorporan formularios para interactuar con el usuario, según un diseño especificado: – Identificar los controles que hay que crear y colocarlos dentro del formulario.</p> <ul style="list-style-type: none">– Asignar las propiedades especificadas a los controles insertados.– Asignar las propiedades al formulario (acción, método y tipo de codificación).– Aplicar criterios de «usabilidad» y accesibilidad.– Probar la página y el formulario utilizando varios navegadores web.– Corregir los posibles errores que surjan en la elaboración de la página y el formulario. <p>Documentar la página realizada</p>	<p>verificación.</p> <ul style="list-style-type: none">– Utilización de campos de textos.– Formularios y eventos. <p>Criterios de accesibilidad y usabilidad en el diseño de formularios.</p> <ul style="list-style-type: none">– Agrupación de datos.– Adecuación del tamaño del formulario (división en distintas páginas). <p>Identificación de los campos obligatorios.</p> <ul style="list-style-type: none">– Ordenación lógica de la petición de datos.– Información correcta al usuario.– Utilización de páginas de error y de confirmación. <p>2. Plantillas en la construcción de páginas web</p> <ul style="list-style-type: none">– Funciones y características.– Descripción de una plantilla web.– Elementos de una plantilla web.– Estructura y organización de los elementos de las plantillas.– Especificar las zonas modificables de una plantilla y las partes fijas.– Utilización de plantillas.– Campos editables y no editables.– Definir y crear los campos susceptibles de cambios en una plantilla.– Definir y crear los campos no modificables en una plantilla.– Aplicar plantillas a páginas web.– Las plantillas en la web.– Búsqueda de plantillas en la red. <p>Adaptación de plantillas a páginas web.</p>		
--	---	--	--

ESTANCIA EN EMPRESA U ORGANISMO EQUIPARADO	HORAS DE ESTANCIA	60	% HORAS	
En el documento 9.2 desarrolla la programación de la estancia en la empresa u organismo equiparado asociada al módulo profesional.				



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO (con bloques formativos)

IDENTIFICACIÓN DEL MÓDULO: MF0951_2 – Integración de componentes software en páginas web HORAS: 184

Objetivo general del módulo: Integrar componentes software en páginas web

BLOQUE FORMATIVO	UF1305 – Programación con lenguajes de guion en páginas web		Horas	79
Objetivos específicos. Logro de los resultados de aprendizaje expresados criterios de evaluación ¹	Contenidos ²	Estrategias metodológicas, actividades de aprendizaje y recursos didácticos ³	Espacios, instalaciones y equipamiento ⁴	
<p>C1: Identificar las estructuras de programación y los tipos de datos que se utilizan en la elaboración de scripts, de acuerdo a unas especificaciones recibidas.</p> <p>CE1.1 Describir las estructuras secuencial, condicional y de iteración que se utilizan para agrupar y organizar las acciones de un programa.</p> <p>CE1.2 Reconocer la sintaxis del lenguaje de guion que describen las estructuras de programación en la elaboración de scripts, de acuerdo a las especificaciones técnicas del lenguaje.</p> <p>CE1.3 Explicar los tipos de datos que se utilizan para representar y almacenar los valores de las variables en la elaboración de scripts, de acuerdo a las especificaciones técnicas del lenguaje.</p> <p>CE1.4 Identificar los operadores que se utilizan para hacer los cálculos y operaciones dentro de un script.</p> <p>CE1.5 Citar las instrucciones proporcionadas por el lenguaje de guion para realizar operaciones de entrada y salida de datos, de acuerdo a las especificaciones técnicas del lenguaje.</p> <p>E1.6 Distinguir los métodos para ejecutar un script utilizando varios navegadores web.</p> <p>CE1.7 Interpretar scripts que resuelvan un problema previamente especificado:</p>	<p>2. Metodología de la programación</p> <ul style="list-style-type: none">– Lógica de programación.– Descripción y utilización de operaciones lógicas.– Secuencias y partes de un programa.– Ordinogramas.– Descripción de un ordinograma.– Elementos de un ordinograma.– Operaciones en un programa.– Implementación de elementos y operaciones en un ordinograma.– Pseudocódigos.– Descripción de pseudocódigo.– Creación del pseudocódigo.– Objetos.– Descripción de objetos.– Funciones de los objetos.– Comportamientos de los objetos.– Atributos de los objetos.– Creación de objetos.– Ejemplos de códigos en diferentes lenguajes.– Códigos en lenguajes estructurales.– Códigos en lenguajes scripts.– Códigos en lenguajes orientados a objetos. <p>3. Lenguaje de guion</p> <ul style="list-style-type: none">– Características del lenguaje.– Descripción del lenguaje orientado a eventos.– Descripción del lenguaje interpretado.– La interactividad del lenguaje de guion.– Relación del lenguaje de guion y	<p>El modelo propuesto está basado en enfoques constructivistas del aprendizaje que desarrollan metodologías de trabajo colaborativo, potenciando al máximo la atención alumno/a - docente y/o alumno/a - alumno/a.</p> <p>Los contenidos teóricos se presentarán a través de una clase magistral siguiendo la estructura del material didáctico entregado, facilitando al alumno la tarea enseñanza- aprendizaje.</p> <p>El desarrollo de esta acción formativa se sustentará en los recursos:</p> <ul style="list-style-type: none">-Magistral-Preguntas al experto-Preguntas al grupo de aprendizaje-Demostración-Solución de problemas-Estudio de un caso-Tutorización personal y directa	URL de la plataforma virtual: https://interpros.formacampus.com/	



<ul style="list-style-type: none">– Identificar el tipo y el uso de los datos declarados dentro del script.– Describir las estructuras de programación utilizadas para organizar las acciones del programa.– Reconocer las instrucciones proporcionadas por el lenguaje de script utilizadas en las operaciones de manipulación, entrada y salida de datos.– Insertar el script dentro de la página web utilizando las etiquetas– apropiadas.– Probar la funcionalidad del script utilizando un navegador.– Detectar y corregir los errores de sintaxis y de ejecución.– Documentar los cambios realizados en el script. <p>C2: Distinguir las propiedades y métodos de los objetos proporcionados por el lenguaje de guión, en función de las especificaciones técnicas del lenguaje.</p> <p>CE2.1 Explicar los objetos del navegador, así como sus propiedades y métodos, que se utilizan para añadir funcionalidad a las páginas web teniendo en cuenta las especificaciones técnicas del lenguaje.</p> <p>CE2.2 Identificar los objetos predefinidos por el lenguaje de guión para manejar nuevas estructuras y utilidades que añadirán nuevas funcionalidades a las páginas, de acuerdo a las especificaciones técnicas del lenguaje.</p> <p>CE2.3 Describir e identificar los objetos del documento que permiten añadir interactividad entre el usuario y el script, así como sus propiedades y métodos.</p> <p>CE2.4 Describir los eventos que proporciona el lenguaje de guión: de ratón, de teclado, de enfoque, de formulario y de carga, entre otros, para interactuar con el usuario y relacionarlos con los objetos del lenguaje.</p> <p>CE2.5 Interpretar scripts que añaden efectos estéticos a la presentación de las páginas:</p> <ul style="list-style-type: none">– Identificar los objetos sobre los que se aplican los efectos estéticos.– Identificar las propiedades y métodos utilizados para añadir los efectos.	<ul style="list-style-type: none">el lenguaje de marcas.– Extensión de las capacidades del lenguaje de marcas.– Adicción de propiedades interactivas.– Sintaxis del lenguaje de guión.– Etiquetas identificativas dentro del lenguaje de marcas.– Especificaciones y características de las instrucciones.– Elementos del lenguaje de guión.– Variables.– Operaciones.– Comparaciones.– Asignaciones.– Objetos del lenguaje de guión.– Métodos.– Eventos.– Atributos.– Funciones.– Tipos de scripts: inmediatos, diferidos e híbridos.– Script dentro del cuerpo del lenguaje de marcas.– Ejecutables al abrir la página.– Ejecutables por un evento.– Script dentro del encabezado del lenguajes de marcas.– Script dentro del cuerpo del lenguaje de marcas.– Ejecución de un script.– Ejecución al cargar la página.– Ejecución después de producirse un evento.– Ejecución del		
---	---	--	--



<ul style="list-style-type: none">– Reconocer los eventos utilizados para la realización de las acciones.– Describir la función o funciones de efectos identificando los parámetros de la misma.– Realizar cambios en el script siguiendo unas especificaciones recibidas.– Detectar y corregir los errores de sintaxis y de ejecución.– Documentar los cambios realizados. <p>CE2.6 Interpretar scripts en los que se validan las entradas de datos de los campos de un formulario:</p> <ul style="list-style-type: none">– Identificar los objetos del formulario que son validados dentro del script.– Identificar las propiedades y métodos utilizados para validar cada entrada.– Reconocer las funciones proporcionadas por el lenguaje de guión utilizadas para la validación de datos.– Describir los eventos que se utilizan en la realización de las acciones.– Describir la función o funciones de validación identificando los parámetros de la misma.– Realizar cambios en el script siguiendo unas especificaciones recibidas.– Detectar y corregir los errores de sintaxis y de ejecución.– Documentar el script realizado. <p>CE2.7 Interpretar la documentación técnica asociada al lenguaje de guión, incluso si está editada en la lengua extranjera de uso más frecuente en el sector, utilizándola de ayuda en la integración de scripts.</p> <p>C3: Identificar scripts ya desarrollados que se adapten a las funcionalidades especificadas e integrarlos en las páginas web de acuerdo a unas especificaciones recibidas.</p> <p>CE3.1 Localizar y descargar el componente ya desarrollado ya sea desde Internet o desde las colecciones indicadas siguiendo las especificaciones recibidas.</p> <p>CE3.2 Identificar los objetos, sus propiedades</p>	<p>procedimiento dentro de la página.</p> <ul style="list-style-type: none">– Tiempos de ejecución.– Errores de ejecución. <p>4. Elementos básicos del lenguaje de guión</p> <ul style="list-style-type: none">– Variables e identificadores.– Declaración de variables.– Operaciones con variables.– Tipos de datos. – Datos booleanos.– Datos numéricos.– Datos de texto.– Valores nulos.– Operadores y expresiones.– Operadores de asignación.– Operadores de comparación.– Operadores aritméticos.– Operadores sobre bits.– Operadores lógicos.– Operadores de cadenas de caracteres.– Operadores especiales.– Expresiones de cadena.– Expresiones aritméticas.– Expresiones lógicas.– Expresiones de objeto.– Estructuras de control.– Sentencia IF.– Sentencia WHILE.– Sentencia FOR.– Sentencia BREAK.– Sentencia CONTINUE.– Sentencia SWITCH.– Funciones.– Definición de funciones.– Sentencia RETURN.– Propiedades de las funciones.– Funciones predefinidas del lenguaje de guión.– Creación de funciones.– Particularidades de las funciones en el lenguaje de guión.– Instrucciones de entrada / salida.– Descripción y funcionamiento de las instrucciones de entrada y salida.– Lectura de teclado de datos.– Almacenamiento en variables.– Impresión en pantalla del resultado.		
--	--	--	--



<p>y sus métodos y su funcionalidad dentro del script ya desarrollado con el fin de ajustarlos a la página donde se va a integrar.</p> <p>CE3.3 Identificar los eventos incluidos en el script para distinguir las interacciones con el usuario.</p> <p>CE3.4 Describir la lógica de funcionamiento del script identificando las estructuras de programación y los datos con los que opera.</p> <p>CE3.5 Integrar scripts ya desarrollados en una página web, para añadir funcionalidades específicas de acuerdo a las especificaciones recibidas:</p> <ul style="list-style-type: none">– Descargar el componente ya desarrollado.– Utilizar una herramienta de edición de script.– Modificar las propiedades y los atributos de los objetos que componen el script para ajustarlo a las especificaciones recibidas.– Comprobar la disponibilidad de utilización del script teniendo en cuenta los derechos de autor y la legislación vigente. <p>– Integrar el script a la página web previamente indicada.</p> <p>– Probar la funcionalidad de la página resultante utilizando un navegador.</p> <p>– Corregir los errores detectados.</p> <p>– Documentar los procesos realizados.</p>	<ul style="list-style-type: none">– Sentencia PROMPT.– Sentencia DOCUMENT.WRITE.– Sentencia DOCUMENT.WRITE. <p>5.Desarrollo de scripts</p> <ul style="list-style-type: none">– Herramientas de desarrollo, utilización.– Crear scripts con herramientas de texto.– Crear scripts con aplicaciones web.– Recursos en web para la creación de scripts.– Depuración de errores: errores de sintaxis y de ejecución.– Definición de los tipos de errores.– Escritura del programa fuente.– Compilación del programa fuente.– Corrección de errores de sintaxis.– Corrección de errores de ejecución.– Mensajes de error.– Funciones para controlar los errores. <p>6. Gestión de objetos del lenguaje de guión</p> <ul style="list-style-type: none">– Jerarquía de objetos.– Descripción de objetos de la jerarquía.– Propiedades compartidas de los objetos.– Navegar por la jerarquía de los objetos.– Propiedades y métodos de los objetos del navegador. <ul style="list-style-type: none">– El objeto superior Windows#.– El objeto navigator.– URL actual (location).– URL visitada por el usuario.– Contenido del documento actual (document).– Título, color del fondo, y formularios.– Propiedades y métodos de los objetos del documento.– Propiedades del objeto document.– Ejemplos de propiedades de document.– Métodos de document.– Flujo de escritura del documento.– Métodos open () y close () de document.– Propiedades y métodos de los objetos del formulario.– Propiedades principales del objeto form (Name, action,method, target).– Métodos del objeto form (submit, reset, get, post).– Propiedades y métodos de los objetos del lenguaje.– Document (escribir texto, color fuente, color fondo, obtener elementos		
---	---	--	--



	<p>del documento actual HTML, título de la página).</p> <ul style="list-style-type: none">– Windows (open).– History (go).– Location (servidor).– Navigator (nombre, versión y detalles del navegador). <p>3. Los eventos del lenguaje de guión</p> <ul style="list-style-type: none">– Utilización de eventos.– Definición de eventos.– Acciones asociadas a los eventos.– Jerarquía de los eventos desde el objeto Windows.– Eventos en elementos de formulario.– Onselect (al seleccionar un elemento de un formulario).– Onchange (al cambiar el estado de un elemento del formulario).– Eventos de ratón. Eventos de teclado.– Eventos de ratón.– Onmousedown (al pulsar sobre un elemento de la página).– Onmousemove (al mover el ratón por la página).– Onmouseout (al salir del área ocupada por un elemento de la página).– Onmouseover (al entrar el puntero del ratón en el área ocupada por un elemento de la página).– Onmouseup (al soltar el usuario el botón del ratón que anteriormente había pulsado). <p>– Eventos de teclado:</p> <ul style="list-style-type: none">– Onkeydown (al pulsar una tecla el usuario).– Onkeypress (al dejar pulsada una tecla un tiempo determinado).– Onkeyup (al liberar la tecla apretada).– Eventos de enfoque.– onblur (cuando un elemento pierde el foco de la aplicación).– onfocus (cuando un elemento de la página o la ventana ganan el foco de la aplicación).– Eventos de formulario.– Onreset (al hacer clic en el botón de reset de un formulario).– Onsubmit (al pulsar el botón de enviar el formulario).– Eventos de ventana.– Onmove (al mover la ventana del navegador).– Onresize (al redimensionar la ventana del navegador).– Otros eventos.– Onunload (al abandonar una página).– Onload (al terminar de cargarse la página o imágenes).– Onclick (al hacer clic en el botón del ratón sobre un elemento de la página).– Ondragdrop (al soltar algo que se ha arrastrado sobre		
--	--	--	--



	<p>la página).</p> <ul style="list-style-type: none">– Onerror (al no poderse cargar un documento o una imagen).– Onabort (al detenerse la carga de una imagen, de la página o irse de la página). <p>7. Búsqueda y análisis de scripts</p> <ul style="list-style-type: none">– Búsqueda en sitios especializados.– Páginas oficiales.– Tutoriales.– Foros.– Bibliotecas.– Operadores booleanos.– Funcionamiento de los operadores booleanos.– Utilización en distintos buscadores.– Técnicas de búsqueda.– Expresiones.– Definiciones de búsquedas.– Especificaciones.– Técnicas de refinamiento de búsquedas.– Utilización de separadores.– Utilización de elementos de unión.– Reutilización de scripts.– Scripts gratuitos. <p>Generalización de códigos</p>		
--	---	--	--

BLOQUE FORMATIVO	UF1306 – Prueba de funcionalidades y optimización de páginas web		Horas	78
Objetivos específicos. Logro de los resultados de aprendizaje expresados criterios de evaluación ¹	Contenidos ²	Estrategias metodológicas, actividades de aprendizaje y recursos didácticos ³	Espacios, instalaciones y equipamiento ⁴	
<p>C1: Aplicar técnicas de prueba y verificación de la integración de los componentes en la página web para comprobar parámetros de funcionalidad y «usabilidad», de acuerdo a unas especificaciones recibidas.</p> <p>CE1.1 Identificar las fases que intervienen en la verificación de la integración de componentes en páginas.</p> <p>CE1.2 Clasificar los distintos tipos de archivos que se van a integrar en la página, verificando la instalación del «plug-in» correspondiente en el navegador web.</p>	<p>1. Validaciones de datos en páginas web</p> <ul style="list-style-type: none">– Funciones de validación.– Descripción de las funciones.– Utilidad de las funciones.– Implementación de las funciones.– Validaciones alfabéticas, numéricas y de fecha.– Definición de validaciones.	<p>El modelo propuesto está basado en enfoques constructivistas del aprendizaje que desarrollan metodologías de trabajo colaborativo, potenciando al máximo la atención alumno/a - docente y/o alumno/a - alumno/a.</p> <p>Los contenidos teóricos se presentarán a través de una clase magistral siguiendo la estructura del material didáctico entregado, facilitando al</p>	<p>URL de la plataforma virtual: https://interpros.formacampus.com/</p>	



<p>CE1.3 Verificar la integración de scripts ya desarrollados en páginas web para probar su funcionalidad:</p> <ul style="list-style-type: none">– Seleccionar varios navegadores.– Definir los entornos de prueba.– Identificar los parámetros a verificar. <p>Documentar los procesos realizados.</p>	<ul style="list-style-type: none">– Código de validación.– Ejecución del código de validación.– Verificar formularios.– Identificación de datos.– Implementación del código de verificación.– Comprobación de los datos introducidos por el usuario. <p>2. Efectos especiales en páginas web</p> <ul style="list-style-type: none">– Trabajar con imágenes: imágenes de sustitución e imágenes múltiples.– Selección de imágenes.– Optimización de imágenes.– Implementación de código con varias imágenes. <p>Trabajar con textos: efectos estéticos y de</p>	<p>alumno la tarea enseñanza- aprendizaje.</p> <p>El desarrollo de esta acción formativa se sustentará en los recursos:</p> <ul style="list-style-type: none">-Magistral-Preguntas al experto-Preguntas al grupo de aprendizaje-Demostración-Solución de problemas-Estudio de un caso-Tutorización personal y directa	
	<p>2. movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none">– Creación de textos mejorados y con movimiento.– Implementación de efectos.– Adecuación de los efectos a la página web.– Trabajar con marcos.– Dónde utilizar los marcos.– Limitaciones de los marcos.– Alternativas a los marcos.– Trabajar con ventanas.– Creación de varias ventanas.– Interactividad entre varias ventanas.– Otros efectos.– Efectos con HTML.– Efectos con CSS.– Efectos con capas. <p>3. Pruebas y verificación en páginas web</p> <ul style="list-style-type: none">– Técnicas de verificación.– Fundamentales.– Técnicas HTML.– Técnicas CSS.– Herramientas de depuración para distintos navegadores.		



	<ul style="list-style-type: none">– Utilidades para HTML.– Utilidades para javascript.– Utilidades para CSS.– Utilidades para DOM.– Verificación de la compatibilidad de scripts.– Parámetros para distintos navegadores. <p>Creación de código alternativo para diversos navegadores.</p>		
--	---	--	--

Elaborar esta programación para cada una de las Bloques formativos que componen el módulo.

ESTANCIA EN EMPRESA U ORGANISMO EQUIPARADO	HORAS DE ESTANCIA	40	% HORAS	
En el documento 9.2 desarrolla la programación de la estancia en la empresa u organismo equiparado asociada al módulo profesional.				

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO (sin bloques formativos)

IDENTIFICACIÓN DEL MÓDULO: MF0952_2 – Publicación de páginas web HORAS: 79

Objetivo general del módulo: Publicar páginas web

Objetivos específicos. Logro de los resultados de aprendizaje expresados criterios de evaluación ¹	Contenidos ²	Estrategias metodológicas, actividades de aprendizaje y recursos didácticos ³	Espacios, instalaciones y equipamiento ⁴
<p>C1: Identificar los recursos disponibles en el sitio web y crear la estructura de almacenamiento para la publicación de las páginas y sus componentes.</p> <p>CE1.1 Distinguir las características y parámetros de seguridad del sistema de archivo del sitio web en el que se va a realizar la publicación de las páginas.</p> <p>CE1.2 Clasificar los mandatos y comandos de uso posible, para realizar la generación o modificación de la estructura de almacenamiento en el sitio web de acuerdo a unas instrucciones recibidas.</p> <p>CE1.3 En un caso práctico, en el que se dispone de un servidor web, con acceso a un directorio en el que contamos con permiso de creación, modificación y eliminación de elementos, para crear la infraestructura de almacenamiento del sitio web siguiendo unas especificaciones recibidas:</p> <ul style="list-style-type: none">– Verificar los permisos de acceso al directorio. <p>Crear los elementos de la estructura de almacenamiento según especificaciones recibidas.</p>	<p>3. Características de seguridad en la publicación de páginas web</p> <ul style="list-style-type: none">– Seguridad en distintos sistemas de archivos.– Sistema operativo Linux.– Sistema operativo Windows.– Otros sistemas operativos.– Permisos de acceso.– Tipos de accesos– Elección del tipo de acceso– Implementación de accesos– Órdenes de creación, modificación y borrado.– Descripción de órdenes en distintos sistemas– Implementación y	<p>El modelo propuesto está basado en enfoques constructivistas del aprendizaje que desarrollan metodologías de trabajo colaborativo, potenciando al máximo la atención alumno/a - docente y/o alumno/a - alumno/a.</p> <p>Los contenidos teóricos se presentarán a través de una clase magistral siguiendo la estructura del material didáctico entregado, facilitando al alumno la tarea enseñanza- aprendizaje.</p> <p>El desarrollo de esta acción formativa se sustentará en los recursos:</p> <ul style="list-style-type: none">-Magistral-Preguntas al experto-Preguntas al grupo de aprendizaje-Demostración-Solución de problemas	<p>URL de la plataforma virtual:</p> <p>https://interpros.formacampus.com/</p>



<ul style="list-style-type: none">– Utilizar los comandos de creación, modificación y eliminación de elementos contenedores en la estructura de almacenamiento.– Identificar errores en la creación y modificación de elementos en el sistema de almacenamiento.– Documentar los procesos realizados. <p>C2: Transferir los archivos al sitio de publicación, usando las herramientas establecidas según especificaciones recibidas.</p> <p>CE2.1 Identificar las funciones y características de las herramientas que se utilizan para la transferencia de archivos, teniendo en cuenta las especificaciones funcionales de las mismas.</p> <p>CE2.2 Identificar los comandos y órdenes que proporciona la herramienta, para realizar las operaciones de transferencia según las especificaciones recibidas.</p> <p>CE2.3 Especificar las posibles configuraciones de la herramienta de transferencia, para crear la conexión con el sitio web de acuerdo a unas especificaciones recibidas.</p> <p>CE2.4 Utilizar la herramienta de transferencia, para mantener actualizado el sitio web según especificaciones recibidas:</p> <ul style="list-style-type: none">– Añadir nuevas páginas y componentes al sitio web.– Borrar páginas y componentes del sitio web.– Actualizar páginas y componentes en el sitio web.– Documentar las tareas realizadas. <p>CE2.5 Interpretar la documentación técnica que proporciona la herramienta de transferencia, incluso si está editada en la lengua extranjera de uso más frecuente en el sector, utilizándola de ayuda en la publicación de páginas web, de acuerdo a las especificaciones técnicas de las mismas.</p> <p>C3: Verificar las páginas transferidas, teniendo en cuenta criterios de calidad y «usabilidad» para garantizar su funcionalidad.</p> <p>CE3.1 Identificar los entornos de prueba que se van a utilizar para la verificación en función de las especificaciones recibidas.</p> <p>CE3.2 Verificar los componentes de ejecución en navegador (plug-ins) para la reproducción de contenidos especiales en la página web, de acuerdo a las especificaciones recibidas.</p> <p>CE3.3 Clasificar las características a verificar en los navegadores que se utilizan en el mercado, para asegurar la compatibilidad de las páginas con los mismos, según especificaciones establecidas.</p> <p>CE3.4 Verificar las páginas transferidas, para asegurar la funcionalidad de las mismas:</p>	<p>comprobación de las distintas órdenes.</p> <p>4. Herramientas de transferencia de archivos</p> <ul style="list-style-type: none">– Parámetros de configuración.– Parámetros genéricos.– Parámetros específicos para diferentes servidores.– Conexión con sistemas remotos.– Descripción de sistemas remotos.– Órdenes de conexión a sistemas remotos. <p>Operaciones y Comandos / órdenes para transferir archivos. – Descripción de Maneras de transferir archivos.</p> <p>5.Fases para la transferencia de archivos.</p> <p>6.Operaciones y Comandos / órdenes para actualizar y eliminar archivos.</p> <p>7.Descripción de operaciones de actualización y borrado de archivos.</p> <p>8.Fases para la actualización de archivos.</p> <p>9.Fases para la eliminación de archivos.</p> <p>10. Publicación de páginas web</p> <ul style="list-style-type: none">– Buscadores genéricos.– Inclusión de la página en diversos buscadores.– Google, Altavista, etc.– Buscadores especializados.– Inclusión de la página en diversos buscadores.– Temáticos.– Metabuscaadores.– Geográficos.– Por categorías.– Por palabras clave.– Descriptores: palabras clave y sistemas normalizados de «metadatos».– Definición de descriptores.– Utilidad de los descriptores.– Incorporación de los descriptores	<p>-Estudio de un caso</p> <p>-Tutorización personal y directa</p>	
---	--	--	--



<ul style="list-style-type: none">– Comprobar que el aspecto estético de las páginas cumplen las especificaciones de diseño y calidad establecidas.– Redirigir los enlaces necesarios en las páginas transferidas.– Identificar los posibles puntos conflictivos en las páginas desarrolladas.– Comprobar que los enlaces incluidos en las páginas cumplen las especificaciones.– Documentar los procesos realizados. <p>C4: Exponer las páginas desarrolladas en buscadores y directorios de acuerdo a los criterios de disponibilidad prefijados.</p> <p>CE4.1 Identificar y localizar buscadores y directorios en Internet donde publicar las páginas desarrolladas.</p> <p>CE4.2 Identificar y describir los descriptores que sintetizan el contenido de las páginas con el fin de que sean encontradas por los buscadores.</p> <p>CE4.3 Dar de alta las páginas publicadas en buscadores para exponer las informaciones contenidas en ellas:</p> <ul style="list-style-type: none">– Seleccionar los buscadores.– Incluir los descriptores en las páginas realizadas utilizando las etiquetas apropiadas.– Usar una aplicación de publicación automática para publicar las páginas realizadas.– Publicar manualmente las páginas que no puedan publicarse con un procedimiento automático. <p>Verificar periódicamente la funcionalidad de la página publicada.</p>	<p>en un página web.</p> <ul style="list-style-type: none">– Aplicaciones de publicación automatizada.– Aplicaciones gratuitas.– Aplicaciones incorporadas a servidores gratuitos.– Aplicaciones incorporadas a servidores de pago.– Procedimientos de publicación.– Organización de la información a publicar.– Ubicación de la información a publicar.– Especificación de la ubicación de los diferentes archivos.– Fases para publicar la página web. <p>11. Pruebas y verificación de páginas web</p> <ul style="list-style-type: none">– Técnicas de verificación.– Verificar en base a criterios de calidad.– Verificar en base a criterios de usabilidad.– Herramientas de depuración para distintos navegadores.– Herramientas para Mozilla.– Herramientas para Internet Explorer.– Herramientas para Opera.– Creación y utilización de funciones de depuración.– Otras herramientas. <p>12. Navegadores: tipos y «plug-ins».</p> <p>13. Descripción de complementos.</p> <p>14. Complementos para imágenes.</p> <p>15. Complementos para música.</p> <p>16. Complementos para vídeo.</p> <p>17. Complementos para contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none">– Máquinas virtuales.		
---	--	--	--

Elaborar esta programación para cada una de las Bloques formativos que componen el módulo.



ESTANCIA EN EMPRESA U ORGANISMO EQUIPARADO	HORAS DE ESTANCIA	40	% HORAS	
En el documento 9.2 desarrolla la programación de la estancia en la empresa u organismo equiparado asociada al módulo profesional.				

Modelo de programación de tutorías en la Modalidad virtual

(Modelo de programación didáctica para las tutorías presenciales en la Modalidad virtual con BF)

MÓDULOS DEL CERTIFICADO	BLOQUES FORMATIVOS/ RESULTADO DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN CONTEMPLADOS⁵	IDENTIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A REALIZAR	DURACIÓN TUTORÍA (horas)
(Código y denominación del módulo)	<i>No aplica</i>	No Aplica	

¹ Incluir el resultado de aprendizaje y criterios de evaluación tal y como se describen en el certificado profesional.

² Introducir los contenidos que se contemplan en el certificado, asignándolos al resultado de aprendizaje correspondientes y secuenciándolos pedagógicamente.

³ Especificar las diferentes acciones de enseñanza-aprendizaje que han de realizar los formadores/as y/o el alumnado para el logro del resultado de aprendizaje, indicando los métodos didácticos a utilizar y los recursos didácticos asociados. Se incluyen también en este apartado las actividades de aprendizaje a realizar por el alumnado.

⁴ Indicar si se realizan durante la estancia en empresa u organismo equiparado indicando los que corresponden exclusivamente a ese bloque formativo, considerando lo establecido en el apartado V del Anexo de los reales decretos que regulan los certificados.

⁵ Se ajustará a lo establecido en el Real Decreto que regula el certificado profesional