**GUIA DIDACTICA DEL MÓDULO**

**Presentación del módulo.**

Enlace a la programación: <https://cpifpbajoaragon.com/?wpfb_dl=300>

**Calendario y horario de atención directa al alumnado.**

**Martes: DE 16:50 A 17:40 a través del teléfono 978281211**

**Objetivos:**

a) Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos.

b) Gestionar la información almacenada, planificando e implementando sistemas de formularios e informes para desarrollar aplicaciones de gestión.

c) Seleccionar y utilizar herramientas específicas, lenguajes y librerías, evaluando sus posibilidades y siguiendo un manual de estilo, para manipular e integrar en aplicaciones multiplataforma contenidos gráficos y componentes multimedia.

d) Emplear herramientas de desarrollo, lenguajes y componentes visuales, siguiendo las especificaciones y verificando interactividad y usabilidad, para desarrollar interfaces gráficos de usuario en aplicaciones multiplataforma.

e) Valorar y emplear herramientas específicas, atendiendo a la estructura de los contenidos, para crear ayudas generales y sensibles al contexto.

f) Valorar y emplear herramientas específicas, atendiendo a la estructura de los contenidos, para crear tutoriales, manuales de usuario y otros documentos asociados a una aplicación.

g) Seleccionar y emplear técnicas y herramientas, evaluando la utilidad de los asistentes de instalación generados, para empaquetar aplicaciones.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Resultados de Aprendizaje:** | **Contenidos:** | **Horas** |
| * Genera interfaces gráficos de usuario mediante editores visuales utilizando las funcionalidades del editor y adaptando el código generado. (En entorno Java) | **UNIDAD 1**. **Confección de interfaces de usuario. (Entorno Java)** | 30 |
|  | **UNIDAD 2: NO SE CURSA, YA QUE SE VE EN OTRO MÓDULO** | 10 |
|  | **UNIDAD 3 : NO SE CURSA YA QUE SE VE EN OTRO MÓDULO** | 5 |
| * Diseña interfaces gráficos identificando y aplicando criterios de usabilidad. | **UNIDAD 4 Usabilidad.** | 5 |
| * Crea informes evaluando y utilizando herramientas gráficas. | **UNIDAD 5 Informes**. | 10 |
| * Documenta aplicaciones seleccionando y utilizando herramientas específicas. | **UNIDAD 6 Documentación de aplicaciones**. | 10 |
| * Prepara aplicaciones para su distribución evaluando y utilizando herramientas específicas. | **UNIDAD 7 Distribución de aplicaciones.** | 10 |
|  | **UNIDAD 8: No se cursa ya que se ve en otro módulo** | 5 |
| * Genera interfaces gráficos de usuario mediante editores visuales utilizando las funcionalidades del editor y adaptando el código generado. (En entorno NET) | **UNIDAD 9 Ampliación de confección de interfaces de usuario. (Entorno Net)** | 30 |
| * Gestiona información almacenada en bases de datos relacionales mediante el entorno NET. | **UNIDAD 10 Acceso a bases de datos en entorno NET** | t |

**Metodología y seguimiento.**

El alumnado tiene en la plataforma todo el material y tareas que debe presentar de forma obligatoria. La profesora atenderá de forma personalizada a través del teléfono indicado anteriormente en el horario proporcionado todas las dudas que puedan surgir, y además se responderá a todas las dudas que se soliciten por parte del alumnado a través de mensajes o correos electrónicos.

**Procedimiento e instrumentos de evaluación:**

En el procedimiento de evaluación se tendrá en cuenta tanto el grado de conocimientos adquiridos sobre los contenidos, como el grado de consecución de las actividades propuestas, valorando en todo momento el esfuerzo realizado por el alumnado, así como los razonamientos empleados.

Los instrumentos que se utilizan para realizar la evaluación son:

1. **Pruebas objetivas teóricas y prácticas individuales** (C):

2. **Análisis de tareas individuales** (T):

3. **Participación activa en los foros de la plataforma** (P)

**Criterios de corrección, evaluación y calificación.**

Actividades/Tareas:

Al comienzo de cada evaluación se comunicará al alumnado la fecha de entrega de la tarea correspondiente a esa evaluación, y cuáles de ellas son obligatorias. Y lo mismo para la primera convocatoria y segunda convocatoria de Junio.

Para poder presentarse al examen de cada trimestre y de cada convocatoria el alumno tiene que haber obtenido por lo menos un 4.5 en cada una de las tareas de entrega obligatoria. El intento de copia de alguna de las tareas supondrá una puntuación de 0 en esa actividad con lo que no podrá presentarse al examen de ese trimestre o convocatoria.

Exámenes presenciales:

* Se realizarán dos pruebas objetivas presenciales; una en Enero y otra en Mayo.
* A principios de Junio se realizará otra prueba objetiva presencial, correspondiente a la primera convocatoria oficial para aquellos alumnos que no hayan alcanzado todos los resultados aprendizajes en las pruebas objetivas anteriores, o bien no hayan realizado dichas pruebas.
* A finales de Junio se realizará otra prueba objetiva presencial, y corresponde a la segunda convocatoria oficial, para todos aquellos que no hayan alcanzado los resultados de aprendizaje mínimos.

**Se guardan partes entre las distintas convocatorias**.

h) **Calendario de evaluación**

Para el primer cuatrimestre será obligatoria la entrega de las tareas de las siguientes unidades:

* U.T.1
* U.T.4
* U.T.5
* U.T.6

Fecha límite de entrega: 08-01-2025

* El examen será totalmente práctico y versará sobre la U.T.1.
* Para poder presentarse al examen habrá que haber presentado en la fecha especificada todas las tareas obligatorias, y haber aprobado dichas tareas.

Para el segundo cuatrimestre las tareas obligatorias son:

* Tarea 7: puede desarrollarse tanto en Java, como se explica en el contenido, como en NET.
* Tarea 9:

La fecha límite de entrega es el 7 de Mayo de 2025

* El examen como el de primer cuatrimestre es totalmente práctico basado en la tarea de la Unidad 9.
* Para poder presentarse al examen habrá que haber presentado en la fecha especificada todas las tareas obligatorias, y haber aprobado dichas tareas.