

INFORMACIÓN DE PRINCIPIO CURSO A ALUMNOS Y PADRES

(Modelo Área FP)

<p>MÓDULO:</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO WEB ENTORNO CLIENTE</p>	<p>CURSO:</p> <p style="text-align: center;">2º DAW</p>
<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE PROPIOS DEL MÓDULO (R.A.F.P.4)</p> <p>R.A. 1: Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes Web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una.</p> <p>R.A. 2: Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web.</p> <p>R.A. 3: Escribe código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje.</p> <p>R.A. 4: Programa código para clientes Web analizando y utilizando estructuras definidas por el usuario.</p> <p>R.A. 5: Desarrolla aplicaciones Web interactivas integrando mecanismos de manejo de eventos.</p> <p>R.A. 6: Desarrolla aplicaciones Web analizando y aplicando las características del modelo de objetos del documento.</p> <p>R.A. 7: Desarrolla aplicaciones Web dinámicas, reconociendo y aplicando mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente y servidor.</p>	<p>CONTENIDOS MÍNIMOS</p> <p>a) Selección de arquitecturas y herramientas de programación.</p> <p>b) Manejo de la sintaxis del lenguaje.</p> <p>c) Utilización de los objetos predefinidos del lenguaje.</p> <p>d) Programación con «arrays», funciones y objetos definidos por el usuario.</p> <p>e) Interacción con el usuario, eventos y formularios.</p> <p>f) Utilización del modelo de objetos del documento (DOM).</p> <p>g) Utilización de mecanismos de comunicación asíncrona.</p>
<p>EVALUACIÓN</p> <p><u>Criterios de evaluación</u></p> <p>1.a) Se han caracterizado y diferenciado los modelos de ejecución de código en el servidor y en el cliente Web.</p> <p>1.b) Se han identificado las capacidades y mecanismos de ejecución de código de los navegadores Web</p> <p>1.c) Se han identificado y caracterizado los principales lenguajes relacionados con la programación de clientes Web.</p> <p>1.d) Se han reconocido las particularidades de la programación de guiones y sus ventajas y desventajas sobre la programación tradicional.</p> <p>1.e) Se han verificado los mecanismos de integración de los lenguajes de marcas con los lenguajes de programación de clientes Web.</p> <p>1.f) Se han reconocido y evaluado las herramientas de programación sobre clientes Web. videoconferencia.</p> <p>2.a) Se ha seleccionado un lenguaje de programación de clientes Web en función de sus posibilidades.</p> <p>2.b) Se han utilizado los distintos tipos de variables y operadores disponibles en el lenguaje.</p> <p>2.c) Se han identificado los ámbitos de utilización de las variables.</p> <p>2.d) Se han reconocido y comprobado las peculiaridades del lenguaje respecto a las conversiones entre distintos tipos de datos.</p> <p>2.e) Se han añadido comentarios al código.</p> <p>2.f) Se han utilizado mecanismos de decisión en la creación de bloques de sentencias.</p> <p>2.g) Se han utilizado bucles y se ha verificado su funcionamiento.</p> <p>2.h) Se han utilizado herramientas y entornos para facilitar la programación, prueba y depuración del código.</p> <p>3.a) Se han identificado los objetos predefinidos del lenguaje.</p> <p>3.b) Se han analizado los objetos referentes a las ventanas del navegador y los documentos Web que contienen.</p> <p>3.c) Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para cambiar el aspecto del</p>	

navegador y el documento que contiene.

3.d) Se han generado textos y etiquetas como resultado de la ejecución de código en el navegador.

3.e) Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para interactuar con el usuario.

3.f) Se han utilizado las características propias del lenguaje en documentos compuestos por varias ventanas y marcos.

3.g) Se han utilizado «cookies» para almacenar información y recuperar su contenido.

3.h) Se ha depurado y documentado el código.

4.a) Se han clasificado y utilizado las funciones predefinidas del lenguaje.

4.b) Se han creado y utilizado funciones definidas por el usuario.

4.c) Se han reconocido las características del lenguaje relativas a la creación y uso de arrays.

4.d) Se han creado y utilizado arrays.

4.e) Se han reconocido las características de orientación a objetos del lenguaje.

4.f) Se ha creado código para definir la estructura de objetos.

4.g) Se han creado métodos y propiedades.

4.h) Se ha creado código que haga uso de objetos definidos por el usuario.

4.i) Se ha depurado y documentado el código.

5.a) Se han reconocido las posibilidades del lenguaje de marcas relativas a la captura de los eventos producidos.

5.b) Se han identificado las características del lenguaje de programación relativas a la gestión de los eventos.

5.c) Se han diferenciado los tipos de eventos que se pueden manejar.

5.d) Se ha creado un código que capture y utilice eventos.

5.e) Se han reconocido las capacidades del lenguaje relativas a la gestión de formularios Web.

5.f) Se han validado formularios Web utilizando eventos.

5.g) Se han utilizado expresiones regulares para facilitar los procedimientos de validación.

5.h) Se ha probado y documentado el código.

6.a) Se ha reconocido el modelo de objetos del documento de una página Web.

6.b) Se han identificado los objetos del modelo, sus propiedades y métodos.

6.c) Se ha creado y verificado un código que acceda a la estructura del documento.

6.d) Se han creado nuevos elementos de la estructura y modificados elementos ya existentes.

6.e) Se han asociado acciones a los eventos del modelo.

6.f) Se han identificado las diferencias que presenta el modelo en diferentes navegadores.

6.g) Se han programado aplicaciones Web de forma que funcionen en navegadores con diferentes implementaciones del modelo.

6.h) Se han independizado las tres facetas (contenido, aspecto y comportamiento), en aplicaciones Web.

7.a) Se han evaluado las ventajas e inconvenientes de utilizar mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente y servidor Web.

7.b) Se han analizado los mecanismos disponibles para el establecimiento de la comunicación asíncrona.

7.c) Se han utilizado los objetos relacionados.

7.d) Se han identificado sus propiedades y sus métodos.

7.e) Se ha utilizado comunicación asíncrona en la actualización dinámica del documento Web.

7.f) Se han utilizado distintos formatos en el envío y recepción de información.

7.g) Se han programado aplicaciones Web asíncronas de forma que funcionen en diferentes navegadores.

7.h) Se han clasificado y analizado librerías que faciliten la incorporación de las tecnologías de actualización dinámica a la programación de páginas Web.

7.i) Se han creado y depurado programas que utilicen estas librerías.

Instrumentos de evaluación

▣ **Pruebas objetivas (PO):** Pruebas objetivas de evaluación tanto escritas como orales, como prácticas de informáticas **usando o sin usar material de apoyo.**

▣ **Prácticas evaluables (PE):** Realización de trabajos, prácticas, pruebas, tanto individuales como en grupo, **con la ayuda del material de apoyo necesario.**

▣ **Prácticas de clase(P):** Trabajos prácticos y tareas que se realizarán o se presentarán con regularidad en horario de clase.

- **Actividades Duales (AD):** Son las actividades programadas por la empresa que el alumnado realizara durante el periodo de alternancia.

Criterios de calificación del módulo

- Las **pruebas P y/o prácticas evaluables PE** se utilizarán para valorar los criterios de evaluación asociados a los resultados específicos del módulo denotados como R.A.1, R.A.2, R.A.3, R.A.4, R.A.5, R.A.6, R.A.7 con una ponderación sobre la nota total del **100%**.
- En las pruebas prácticas se podrá utilizar material de apoyo si el profesorado así lo estima necesario.
- Los criterios de evaluación de cada RA ponderarán equitativamente dentro de su RA.
- La exposición oral se considerará como prueba evaluable.
- Se realizará al menos una prueba o práctica evaluable por resultado de aprendizaje específico a evaluar. La fecha de su realización se comunicará con tiempo suficiente.
- Los trabajos deberán entregarse antes de una fecha tope. Se permitirá la entrega después de la fecha tope, pero, en cuyo caso, su calificación será negativa (si es un dato numérico se entenderá de 4 o inferior sobre 10).
- En las pruebas teóricas, prácticas y teórico-prácticas, así como trabajos y prácticas, única y exclusivamente se podrá utilizar material de apoyo si el profesorado así lo estima necesario. El uso no autorizado de materiales en pruebas o prácticas supondrá la calificación de “Suspenso” con la puntuación más baja contemplada en el instrumento de evaluación correspondiente.
- La entrega de cualquier trabajo plagiado supondrá la aplicación del R.O.F. del Centro, así como la calificación de “Suspenso” (0 puntos en todos los apartados evaluables) y, si procediera, previa audiencia con el profesor, el Departamento o el Equipo Directivo, podrá conllevar la aplicación de la misma medida a la persona que haya permitido este hecho cediendo su trabajo.
- La entrega de trabajos correspondientes a una unidad es de obligada entrega.
- Las actividades planteadas en las pruebas prácticas podrán requerir que se encuentren finalizados los trabajos, prácticas, etc. De esa misma unidad y/o anteriores unidades. El hecho de no haber realizado estas tareas previas implicará la inversión de una mayor cantidad de tiempo en la prueba (por parte del alumnado), sin embargo, la duración de ésta no excederá del tiempo establecido inicialmente.
- En la siguiente tabla se resume la ponderación asignada a los diferentes resultados de aprendizajes que deben adquirir los alumnos en este módulo, así como los instrumentos que utilizaremos para valorar los correspondientes criterios de evaluación asociados, atendiendo ambos a las siglas utilizadas en los apartados anteriores.
- La ponderación asignada a los diferentes resultados de aprendizaje que deben adquirir los alumnos en este módulo será: RA1 4%, RA2 13%, RA3 14%, RA4 14%, RA5 43%, RA6 6%, RA7 6%.



TRATAMIENTO DE LA RECUPERACIÓN

- Para el alumnado que, pese a asistir regularmente a clase y participar en las actividades programadas, **no consiga evaluación positiva del módulo por evaluaciones parciales**, se plantearán opciones para mejorar las competencias necesarias de manera que pueda seguir el proceso de evaluación continua. Para ello plantearemos prácticas y/o actividades de **repaso y recuperación**.
- **Durante el periodo comprendido entre la última evaluación parcial y la evaluación final** se realizarán actividades de refuerzo y mejora de las competencias, que permitan al alumno la superación de los módulos pendientes de evaluación positiva o, en su caso, mejorar las calificaciones obtenidas en los mismos.

MATERIALES NECESARIOS

Se recomienda memoria externa para hacer copias de seguridad de los trabajos realizados en clase

OTRA INFORMACIÓN

¶ Este módulo tiene 2 evaluaciones parciales y una evaluación final. La no superación de la última evaluación parcial implica la asistencia obligatoria a un periodo de recuperación.

