

INFORMACIÓN DE PRINCIPIO CURSO A ALUMNOS Y PADRES

(Modelo Área FP)

<p>MÓDULO:</p> <p>DISEÑO DE INTERFACES WEB</p>	<p>CURSO:</p> <p>2º DAW</p>
<p>OBJETIVOS (RA)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ R.A. 1: Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño. ■ R.A. 2: Crea interfaces Web homogéneas definiendo y aplicando estilos. ■ R.A. 3: Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas. ■ R.A. 4: Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos. ■ R.A. 5: Desarrolla interfaces Web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación. ■ R.A. 6: Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas. 	<p>CONTENIDOS MÍNIMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Planificación de interfaces gráficas. ■ Creación de interfaces web utilizando estilos. ■ Implantación de contenido multimedia. ■ Integración de contenido interactivo. ■ Desarrollo de Webs accesibles. ■ Desarrollo de interfaces Web amigables.
<p>ACTIVIDADES DUALES PROGRAMADAS</p>	
<p>Actividades/Concreciones</p> <p>R. Desarrollar por UX S. Desarrollar interfaces web con lenguajes de marcas HTML T. Diseñar interfaces web basadas en frameworks</p>	
<p>El proyecto inicial de FP Dual de centro establece 40 horas de alternancia, de las 126 horas totales que tiene el módulo profesional. A partir del 8 de enero los alumnos están de alternancia en la empresa. Lunes y martes desde el día indicado, los alumnos vienen al IES, días en que este módulo profesional tiene una hora.</p> <p>EVALUACIÓN</p> <p><u>Criterios de evaluación</u></p> <p>1A) Se ha reconocido la importancia de la comunicación visual y sus principios básicos. 1B) Se han analizado y seleccionado los colores y tipografías adecuados para su visualización en pantalla. 1C) Se han analizado alternativas para la presentación de la información en documentos Web. 1D) Se ha valorado la importancia de definir y aplicar la guía de estilo en el desarrollo de una aplicación Web. 1E) Se han utilizado y valorado distintas aplicaciones para el diseño de documentos Web. 1F) Se han utilizado marcos, tablas y capas para presentar la información de manera ordenada. 1G) Se han creado y utilizado plantillas de diseño.</p> <p>2A) Se han reconocido las posibilidades de modificar las etiquetas HTML. 2B) Se han definido estilos de forma directa. 2C) Se han definido y asociado estilos globales en hojas externas. 2D) Se han definido hojas de estilos alternativas. 2E) Se han redefinido estilos. 2F) Se han identificado las distintas propiedades de cada elemento. 2G) Se han creado clases de estilos. 2H) Se han utilizado herramientas de validación de hojas de estilos. 2I) Se ha utilizado y actualizado la guía de estilo.</p>	

- 3A) Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.
- 3B) Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.
- 3C) Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia.
- 3D) Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen.
- 3E) Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo.
- 3F) Se han realizado animaciones a partir de imágenes fijas.
- 3G) Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.
- 3H) Se ha aplicado la guía de estilo.

- 4A) Se han reconocido y analizado las tecnologías relacionadas con la inclusión de contenido multimedia e interactivo.
- 4B) Se han identificado las necesidades específicas de configuración de los navegadores Web para soportar contenido multimedia e interactivo.
- 4C) Se han utilizado herramientas gráficas para el desarrollo de contenido multimedia interactivo.
- 4D) Se ha analizado el código generado por las herramientas de desarrollo de contenido interactivo.
- 4E) Se han agregado elementos multimedia a documentos Web.
- 4F) Se ha añadido interactividad a elementos de un documento Web.
- 4G) Se ha verificado el funcionamiento de los elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores.

- 5A) Se ha reconocido la necesidad de diseñar Webs accesibles.
- 5B) Se ha analizado la accesibilidad de diferentes documentos Web.
- 5C) Se han identificado las principales pautas de accesibilidad al contenido.
- 5D) Se han analizado los posibles errores según los puntos de verificación de prioridad.
- 5E) Se ha alcanzado el nivel de conformidad deseado.
- 5F) Se han verificado los niveles alcanzados mediante el uso de test externos.
- 5G) Se ha verificado la visualización del interfaz con diferentes navegadores y tecnologías.

- 6A) Se ha analizado la usabilidad de diferentes documentos Web.
- 6B) Se ha modificado el interfaz Web para adecuarlo al objetivo que persigue y a los usuarios a los que va dirigido.
- 6C) Se ha valorado la importancia del uso de estándares en la creación de documentos Web.
- 6D) Se ha verificado la facilidad de navegación de un documento Web mediante distintos periféricos.
- 6E) Se han analizado diferentes técnicas para verificar la usabilidad de un documento Web.
- 6F) Se ha verificado la usabilidad del interfaz Web creado en diferentes navegadores y tecnologías.

Instrumentos de evaluación

- **Pruebas objetivas (PO):** Pruebas objetivas de evaluación tanto escritas como orales, como prácticas de informática **sin utilizar material de apoyo.**
- **Trabajos prácticos (TP):** Realización de trabajos, prácticas, pruebas,... tanto individuales como en grupo, **con la ayuda del material de apoyo necesario.**
- **Tareas de obligada entrega (OE):** Trabajos prácticos y tareas que se realizarán o se presentarán con regularidad en horario de clase en tareas de la moodle principalmente.

Las pruebas objetivas representan un 70% de la nota final del resultado de aprendizaje. Los trabajos de obligada entrega son 10 %. El resto de instrumentos de evaluación el restante 20%.

Se trata de un módulo profesional muy práctico. En caso que profesor-alumnos decidan al unísono no hacer pruebas objetivas con o sin material de apoyo, los instrumentos de calificación que intervengan participarán todos en igualdad de porcentaje de la nota final.

Las tareas de obligada entrega son obligatorios, ante la falta de alguno, el alumno no supera el RA y tendrá que esperar al período de recuperación para entregar y recuperar.

Criterios de calificación del módulo

- La ponderación asignada a los diferentes resultados de aprendizaje que deben adquirir los alumnos en este módulo será: RA-1 23%, RA-2 23%, RA-3 23%, RA-4 12%, RA-5 9,5%, RA-6 9,5%. Las actividades duales trabajan especialmente los RA 2, 4, 5, 6

VALORACIÓN DEL DESEMPEÑO DE LAS ACTIVIDADES PROGRAMADAS EN LA EMPRESA

Durante el período en alternancia, los responsables laborales rellenarán unos cuadernos de desempeño por

alumno. Éstos estarán diseñados por el profesorado de los módulos duales y contendrán los instrumentos necesarios para valorar las actividades duales que hayan sido programadas. Principalmente, se hará uso de rúbricas y fichas de observación.

Los profesores responsables del seguimiento convertirán la información de los cuadernos en una calificación numérica que se tendrá en cuenta para los resultados de aprendizaje de todos los módulos implicados.

El peso de estas calificaciones con respecto al total del resultado de aprendizaje, será el indicado en el apartado 6 de esta programación didáctica, sobre criterios de calificación.

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

Aportados por el centro:

- Taller con ordenadores conectados en red.
- Internet. Por ejemplo, BBCollaborate de Moodle centros que permita vídeo conferencias con los alumnos/as.
- Plataforma educativa Moodle del departamento de Informática y la propia de educación de la Junta de Andalucía.
- Pizarra.
- Proyector.
- Material variado aportado por el profesor y departamento: apuntes, libros varios, revistas...
- Preferentemente se trabajará con software libre.

Aportados por el alumnado:

- El libro de texto a usar en el aula es: “Diseño de Interfaces Web”; García-Miguel López, Diana; ISBN: 9788491713241; Ed. Síntesis. Edición 2019
- Apuntes o prácticas aportadas por el profesor impresas.
- Pendrive de al menos 16 Gb.
- Cuaderno o bloc de anillas con hojas, bolígrafos y cualquier otro que se sea necesario.

El alumno debe tomar apuntes en el procesador de texto y trabajos digitalizados debidamente organizados según indique el profesor, e impresos, cuando sea indicado. Además, en un pendrive tiene que duplicar la información.

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.
- Las calificaciones de cada evaluación parcial indican el nivel de superación del módulo desde el inicio del curso. Una calificación negativa en 1ª eval., no recuperada posteriormente, y una valoración positiva para el periodo único de 2ª eval. queda reflejada en la segunda evaluación como negativa.

