

Módulo: DISEÑO DE INTERFACES WEB
Curso 2º
Ciclo Superior: DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

Tabla de contenido

1. INTRODUCCIÓN	2
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE. TRATAMIENTO EN CADA UNIDAD	3
3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	3
4. CONTENIDOS: SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN POR UNIDADES Y TRIMESTRES	5
4.1.- CONTENIDOS BÁSICOS	5
4.2.- TEMPORALIZACIÓN POR UNIDADES Y TRIMESTRES	7
4.3.- ACTIVIDADES FFEOE PROGRAMADAS	7
5. ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	7
6. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN ESPECÍFICOS DE MÓDULO	8
6.1. TRATAMIENTO DE LA RECUPERACIÓN Y MEJORA DE LA CALIFICACIÓN FINAL	9
6.2.- PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA	9
6.3.- SITUACIÓN DE LAS PENDIENTES DEL PLAN ANTERIOR (PROCEDE)	9
7.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	10
7.1.- ADAPTACIONES EN LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS	10
7.2.- ADAPTACIONES EN LA EVALUACIÓN	10
8.- MATERIALES Y RECURSOS	10
9.- PROTOCOLO UNIFICADO DE ACTUACIÓN TELEMÁTICA	10

1. INTRODUCCIÓN

El desarrollo didáctico y la programación del módulo *Diseño de Interfaces Web* se obtienen a partir del perfil del Ciclo Formativo de **Grado Superior de Desarrollo de Aplicaciones Web**.

Este módulo se imparte en segundo curso, tiene una duración de **175 horas** en dos trimestres, con una frecuencia de **5 horas semanales**. Además, teniendo en cuenta que el ciclo formativo es Dual, se desarrollarán ciertos resultados de aprendizaje o criterios de evaluación en la Fase de Formación en Empresa u Organismo Equiparado (a partir de ahora FFEOE) a partir del segundo trimestre. Concretamente, de las 5 horas semanales, 0 se impartirán en el aula y 5 en la empresa.

La programación consta de **5 unidades didácticas**. En el siguiente cuadro se muestra la temporalización de dichas unidades didácticas incluyendo en la distribución horaria de cada una de ellas el tiempo necesario para la realización de las pruebas diagnósticas teóricas y prácticas que evaluarán los contenidos de las mismas:

UNIDADES DE TRABAJO		Horas
UD1	LA INTERFAZ WEB	10
UD2	EL PROTOTIPADO	20
UD3	USO AVANZADO DEL CSS	20
UD4	BOOTSTRAP	20
UD5	USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD	15
ACTIVIDADES FFEOE	A.DIW.RA1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño. A.DIW.RA2. Crea interfaces Web homogéneas definiendo y aplicando estilos. A.DIW.RA4. Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.	90
<i>Número Total de Horas</i>		175

La formación del módulo contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales de este título que se relacionan a continuación:

- e) Desarrollar aplicaciones web con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, objetos de acceso y herramientas de mapeo adecuados a las especificaciones.
- g) Desarrollar interfaces en aplicaciones web de acuerdo con un manual de estilo, utilizando lenguajes de marcas y estándares Web.
- h) Desarrollar componentes multimedia para su integración en aplicaciones web, empleando herramientas específicas y siguiendo las especificaciones establecidas.
- i) Integrar componentes multimedia en el interface de una aplicación web, realizando el análisis de interactividad, accesibilidad y usabilidad de la aplicación.
- m) Completar planes de pruebas verificando el funcionamiento de los componentes software desarrollados, según las especificaciones.
- n) Elaborar y mantener la documentación de los procesos de desarrollo, utilizando herramientas de generación de documentación y control de versiones.

u) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de diseño para todos, en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE. TRATAMIENTO EN CADA UNIDAD

Con las Unidades programadas en la sección anterior cubrimos todos los Resultados de Aprendizaje que establece la normativa vigente para el Módulo.

En la siguiente tabla se detallan dichos resultados de aprendizaje:

RESULTADOS DE APRENDIZAJE
1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.
2. Crea interfaces Web homogéneos definiendo y aplicando estilos.
3. Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.
4. Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.
5. Desarrolla interfaces Web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.
6. Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.

En la tabla que sigue se encuentran las relaciones de los resultados de aprendizaje con las unidades didácticas que los desarrollan:

UNIDADES DIDÁCTICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE					
	RA1	RA2*	RA3	RA4	RA5*	RA6*
UD1. LA INTERFAZ WEB	X					
UD2. EL PROTOTIPADO		X				
UD3. USO AVANZADO DEL CSS			X			
UD4. BOOTSTRAP				X		
UD5. USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD					X	X

Según la Orden 18/09 de 2025, en el artículo 3b), hay que especificar “si la superación del módulo o proyecto requiere la superación de la totalidad de los resultados de aprendizaje o solo la de aquellos que se determinen como **imprescindibles**”. Estos últimos se marcarán con un *.

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación específicos del módulo profesional descrito a partir de los resultados de aprendizaje correspondientes son los que se especifican y ponderan en la tabla que aparece a continuación.

La ponderación de los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación se ha establecido mediante acuerdo de departamento, en base al principio de autonomía pedagógica y en función de la significancia de los objetivos, competencias y contenidos relacionados con el módulo profesional, de su necesidad para la comprensión de conocimientos, de la relación con tareas

principales del técnico/a superior en Desarrollo de Aplicaciones Web y del grado de complejidad de las mismas. Dichos Resultados corresponden a un 100% de la nota final del módulo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)	% CE
RA1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño. (15%)	a) Se ha reconocido la importancia de la comunicación visual y sus principios básicos.	5%
	b) Se han analizado y seleccionado los colores y tipografías adecuados para su visualización en pantalla.	15%
	c) Se han analizado alternativas para la presentación de la información en documentos Web.	10%
	d) Se ha valorado la importancia de definir y aplicar la guía de estilo en el desarrollo de una aplicación Web.	20%
	e) Se han utilizado y valorado distintas aplicaciones para el diseño de documentos Web.	15%
	f) Se han utilizado marcos, tablas y capas para presentar la información de manera ordenada.	15%
	g) Se han creado y utilizado plantillas de diseño.	20%
RA2. Crea interfaces Web homogéneas definiendo y aplicando estilos. (15%)	a) Se han reconocido las posibilidades de modificar las etiquetas HTML.	5%
	b) Se han definido estilos de forma directa.	10%
	c) Se han definido y asociado estilos globales en hojas externas.	10%
	d) Se han definido hojas de estilos alternativas.	10%
	e) Se han redefinido estilos.	10%
	f) Se han identificado las distintas propiedades de cada elemento.	15%
	g) Se han creado clases de estilos.	15%
	h) Se han utilizado herramientas de validación de hojas de estilos.	15%
	i) Se ha utilizado y actualizado la guía de estilo.	10%
RA3. Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas. (15%)	a) Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.	10%
	b) Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.	10%
	c) Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia.	20%
	d) Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen.	15%
	e) Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo.	15%
	f) Se han realizado animaciones a partir de imágenes fijas.	10%
	g) Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.	10%
	h) Se ha aplicado la guía de estilo.	10%
RA4. Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos. (15%)	a) Se han reconocido y analizado las tecnologías relacionadas con la inclusión de contenido multimedia e interactivo.	10%
	b) Se han identificado las necesidades específicas de configuración de los navegadores Web para soportar contenido multimedia e interactivo.	15%
	c) Se han utilizado herramientas gráficas para el desarrollo de contenido multimedia interactivo.	15%
	d) Se ha analizado el código generado por las herramientas de desarrollo de contenido interactivo.	15%
	e) Se han agregado elementos multimedia a documentos Web.	15%
	f) Se ha añadido interactividad a elementos de un documento Web.	15%
	g) Se ha verificado el funcionamiento de los elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores.	15%
RA5. Desarrolla interfaces Web accesibles, analizando las pautas	a) Se ha reconocido la necesidad de diseñar Webs accesibles.	10%
	b) Se ha analizado la accesibilidad de diferentes documentos Web.	15%
	c) Se han identificado las principales pautas de accesibilidad al contenido.	15%

establecidas y aplicando técnicas de verificación. (20%)	d) Se han analizado los posibles errores según los puntos de verificación de prioridad.	15%
	e) Se ha alcanzado el nivel de conformidad deseado.	15%
	f) Se han verificado los niveles alcanzados mediante el uso de test externos.	15%
	g) Se ha verificado la visualización del interfaz con diferentes navegadores y tecnologías.	15%
6. Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas. (20%)	a) Se ha analizado la usabilidad de diferentes documentos Web.	10%
	b) Se ha modificado el interfaz Web para adecuarlo al objetivo que persigue y a los usuarios a los que va dirigido.	15%
	c) Se ha valorado la importancia del uso de estándares en la creación de documentos Web.	15%
	d) Se ha verificado la facilidad de navegación de un documento Web mediante distintos periféricos.	15%
	e) Se han analizado diferentes técnicas para verificar la usabilidad de un documento Web.	15%
	f) Se ha verificado la usabilidad del interfaz Web creado en diferentes navegadores y tecnologías.	15%

4. CONTENIDOS: SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN POR UNIDADES Y TRIMESTRES

A continuación, mostramos una mayor concreción de los contenidos, junto con la distribución de los mismos entre las distintas unidades que componen la programación del módulo.

4.1.- CONTENIDOS BÁSICOS

Los **contenidos básicos** que se impartirán al alumnado en el módulo de *Diseño de Interfaces Web* son los siguientes:

Planificación de interfaces gráficas:

- Elementos del diseño: percepción visual.
- Color, tipografía, iconos.
- Interacción persona-ordenador.
- Interpretación de guías de estilo. Elementos.
- Patrones de diseño Web.
- Generación de documentos y sitios Web.
- Componentes de una interfaz Web.
- Aplicaciones para desarrollo Web.
- Lenguajes de marcas.
- Mapa de navegación. Prototipos.
- Maquetación Web. Elementos de ordenación.
- Marcos, tablas y capas.
- Plantilla de diseño.

Creación de interfaces web utilizando estilos:

- Estilos en línea basados en etiquetas y en clases.
- Crear y vincular hojas de estilo.
- Crear y vincular hojas de estilo en cascada externa.
- Lenguaje extensible de hojas de estilo.
- Herramientas y test de verificación.
- Uso y actualización de guías de estilo.

Implantación de contenido multimedia:

- Derechos de la propiedad intelectual. Licencias. Ley de la propiedad intelectual. Derechos de autor.
- Tipos de Imágenes en la Web.
- Imágenes: mapa de bits, imagen vectorial. Software para crear y procesar imágenes. Formatos de imágenes.
- Optimización de imágenes para la Web.
- Audio: formatos. Conversiones de formatos (exportar e importar) .
- Vídeo: codificación de vídeo, conversiones de formatos (exportar e importar) .
- Animaciones.
- Animación de imágenes y texto.
- Integración de audio y vídeo en una animación.
- Aplicación de guías de estilo.

Integración de contenido interactivo:

- Tecnologías relacionadas con la inclusión de contenidos multimedia e interactivos.
- Configuración de navegadores.
- Elementos interactivos básicos y avanzados.
- Comportamientos interactivos. Comportamiento de los elementos.
- Ejecución de secuencias de comandos.
- Reproducción de elementos multimedia e interactivos.

Desarrollo de Webs accesibles:

- Concepto de accesibilidad.
- El Consorcio World Wide Web (W3C).
- Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG).
- Principios generales de diseño accesible.
- Técnicas para satisfacer los requisitos definidos en las WCAG.
- Prioridades. Puntos de verificación. Niveles de adecuación.
- Métodos para realizar revisiones preliminares y evaluaciones de adecuación o conformidad de documentos Web.
- Herramientas de análisis de accesibilidad Web.
- Software y herramientas on line.
- Chequeo de la accesibilidad Web desde diferentes navegadores.
- Chequeo de la accesibilidad Web desde dispositivos móviles.

Desarrollo de interfaces Web amigables:

- Concepto de usabilidad.
- Análisis de la usabilidad. Técnicas.
- Principios para conseguir Webs amigables.
- Identificación del objetivo de la Web.
- Tipos de usuario. Necesidades.
- Barreras identificadas por los usuarios.
- Información fácilmente accesible.
- Velocidad de conexión.
- Importancia del uso de estándares externos.
- Navegación fácilmente recordada frente a navegación redescubierta.
- Facilidad de navegación en la Web.
- Verificación de la usabilidad en diferentes navegadores y tecnologías.
- Herramientas y test de verificación.

4.2.- TEMPORALIZACIÓN POR UNIDADES Y TRIMESTRES

La distribución de las unidades didácticas según los trimestres del curso y la ponderación de los resultados de aprendizaje queda reflejada en la tabla siguiente:

		RESULTADOS DE APRENDIZAJE						
UNIDADES DIDÁCTICAS		RA1	RA2	RA3	RA4	RA5	RA6	HORAS
UD1. LA INTERFAZ WEB	1º TRIMESTRE	X						10
UD2. EL PROTOTIPADO			X					20
UD3. USO AVANZADO DEL CSS				X				20
UD4. BOOTSTRAP	2º TRIMESTRE				X			20
UD5. USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD						X	X	15
Actividades DUALES	FFEOE		X					90
						X		
							X	
		15%	15%	15%	15%	20%	20%	
		100%						175

4.3.- ACTIVIDADES FFEOE PROGRAMADAS

A continuación, se enumeran las actividades duales programadas en la empresa relacionadas con este módulo profesional en el Plan Inicial FFEOE del ciclo formativo y las relaciones con los RA de este módulo profesional.

Código	Actividades	RA asociado y CE
A.DIW.RA2.	Crea interfaces Web homogéneas definiendo y aplicando estilos.	RA2 – Crea interfaces Web ... a), b), c), d), e), f), g), h) e i).
A.DIW.RA5.	Desarrolla interfaces Web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.	RA5 – Desarrolla interfaces Web accesibles ... a), b), c), d), e), f), y g).
A.DIW.RA6.	Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.	RA5 – Desarrolla interfaces Web amigables ... a), b), c), d), e) y f)

5. ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS

Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo profesional versarán sobre:

- El análisis de la interfaz de diferentes sitios Web.
- La identificación de los elementos de la interfaz.
- La utilización de estilos.
- La creación y manipulación de contenido multimedia.
- La integración de contenido multimedia e interactivo en documentos Web.
- La evaluación de la accesibilidad y usabilidad de la Web.
- La integración de la interfaz en la aplicación Web.

6. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN ESPECÍFICOS DE MÓDULO

Los instrumentos de evaluación especificados en la Programación General del Departamento se valorarán atendiendo a las ponderaciones establecidas para los Resultados de Aprendizaje y para los correspondientes criterios de evaluación vistos en los apartados anteriores y resumidos en la tabla que aparece a continuación. Para ello se tendrá en cuenta la nomenclatura siguiente:

- **A. Pruebas objetivas sin material:** pruebas objetivas de evaluación sin utilizar material de apoyo.
- **B. Pruebas objetivas con material:** pruebas objetivas de evaluación utilizando cualquier material de apoyo, pero evidentemente sin posible ayuda externa. Para ello se tomarán las medidas oportunas para asegurar el completo aislamiento respecto a posibles comunicaciones del alumnado.
- **C. Tareas prácticas en el aula:** realización de ejercicios, trabajos, prácticas, pruebas... con la ayuda del material de apoyo necesario.
- **D. Actividades FFEOE:** son las actividades programadas para la empresa que el alumnado realizará durante el período de alternancia, tanto los que acuden a la empresa como los que permanezcan en el instituto.

Las tareas prácticas serán realizadas, en su mayoría, durante las horas de clase, debiendo subirse a Moodle la codificación y documentación oportuna sobre los mismos. Es esta una forma de valorar implícitamente la asistencia a clase y la actitud (aprovechamiento del tiempo reservado, entrega en el plazo establecido, etc).

En el caso del alumnado que haya interrumpido el periodo de FFEOE, éste se incorporará a partir de ese momento a las clases ordinarias, aplicándose los mismos instrumentos y criterios de calificación especificados en el presente punto. En estos casos la empresa u organismo equiparado no llegará a evaluar ninguno de los RRAA y actividades impartidas en periodo de FFEOE.

La siguiente tabla asocia cada RA con los instrumentos que se van a emplear para la evaluación, teniendo en cuenta que el desarrollo de los contenidos para cubrir cada una de ellas se lleva a cabo en las unidades de trabajo especificadas.

UNIDADES DIDÁCTICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE						INSTRUMENTOS			
	RA1	RA2*	RA3	RA4	RA5*	RA6*	A	B	C	D
UD1. LA INTERFAZ WEB	X						X		X	
UD2. EL PROTOTIPADO		X					X		X	X
UD3. USO AVANZADO DEL CSS			X					X	X	
UD4. BOOTSTRAP				X				X	X	X
UD5. USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD					X	X		X	X	X

CONSIDERACIONES:

- La calificación que corresponderá a los Criterios de evaluación asociados a los resultados de aprendizaje ponderará un 100% sobre la nota final.

- La calificación de cada alumno/a se calculará en función de la ponderación de notas obtenidas en cada criterio de evaluación, que a su vez tendrán una ponderación sobre cada resultado de aprendizaje y en la calificación final.
- La calificación del módulo se expresará en valores numéricos de 1 a 10, sin decimales. Se considerarán positivas las calificaciones iguales o superiores a 5 y negativas las restantes.
- Los RA marcados con asterisco (*) deberán tener una calificación igual o superior a cinco para la superación del módulo profesional, debido a su relevancia para el perfil profesional del título al que corresponde.
- El alumnado, previamente a su incorporación a la FFEOE, deberá haber superado los Resultados de Aprendizaje correspondientes a Prevención de Riesgos Laborales presentes tanto en el módulo transversal de IPE I, como en aquellos módulos profesionales en los que la PRL esté incluida.

6.1. TRATAMIENTO DE LA RECUPERACIÓN Y MEJORA DE LA CALIFICACIÓN FINAL

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, **o bien no haya superado la FFEOE**, se plantearán opciones para mejorar las competencias necesarias de manera que pueda seguir el proceso de evaluación continua. Para ello se plantearán prácticas y/o actividades de “repaso de lo aprendido”. Al ser los contenidos de este módulo acumulativos y necesarios para progresar adecuadamente se entiende que cuando el alumno apruebe las evaluaciones parciales tendrá superadas las evaluaciones anteriores no superadas.

Según la Orden de 18/09 de 2025 (art. 22), “el periodo de refuerzo será el comprendido entre las dos evaluaciones finales”. Según Jefatura de Estudios, para 2º curso de Grado Superior entre el 22/05 y el 15 de junio.

6.2.- PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA

La pérdida de la evaluación continua se aplicará al alumnado con un absentismo superior al 20% de la duración total del módulo, a partir de la fecha en la que el alumnado se haya matriculado.

Este ciclo formativo tiene carácter presencial, de manera que los alumnos y/o alumnas que no asistan un 20% de las horas de este módulo, perderán el derecho de evaluación continua y tendrán que realizar una serie de pruebas objetivas (exámenes finales) conforme a los criterios de evaluación que estén asociados a los RA no superados.

6.3.- SITUACIÓN DE LAS PENDIENTES DEL PLAN ANTERIOR (PROCEDE)

Se van a realizar dos convocatorias finales, denominadas por la Consejería de Desarrollo Educativo en el sistema de gestión Séneca como: Evaluación de pendientes 1º convocatoria, la cual se realizará la última semana de noviembre – primera de diciembre y Evaluación de pendientes 2º convocatoria, que se realizará a finales de febrero – primeros de marzo.

La no presentación en cada convocatoria y para cada módulo profesional pendiente conlleva la calificación de “No presentado” y consume convocatoria.

7.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Según el art. 3g) de la Orden 18/09 de 2025, “se adecuarán las actividades formativas y los procedimientos de evaluación cuando el ciclo formativo vaya a ser cursado por alumnado que presente discapacidad o cualquier otra necesidad específica de apoyo educativo o formativo”.

7.1.- ADAPTACIONES EN LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS

1. Accesibilidad de los recursos:
 - a. Usar editores de código accesibles (por ejemplo, VSCode con extensiones específicas).
 - b. Proporcionar materiales alternativos (PDF accesibles, vídeos subtítulos, esquemas visuales).
 - c. Usar tipografías legibles y buena combinación de colores para alumnos con dislexia o daltonismo.
2. Flexibilidad en la realización de tareas
 - a. Ofrecer más tiempo para desarrollar prácticas o proyectos si lo requieren.
 - b. Permitir modalidades alternativas de entrega: oral, grabación en vídeo, entregas parciales.
3. Andamiaje del aprendizaje
 - a. Descomponer proyectos complejos en tareas más simples y guiadas.
 - b. Proporcionar plantillas base o estructuras de código iniciales.
 - c. Utilizar ejemplos muy contextualizados y reales para reforzar la comprensión.

7.2.- ADAPTACIONES EN LA EVALUACIÓN

1. Evaluación continua adaptada.
 - a. Usar rúbricas adaptadas que valoren los aprendizajes de forma objetiva y con criterios claros.
 - b. Permitir reformulación de prácticas si no se superan a la primera.
2. Evaluaciones alternativas.
 - a. Sustituir pruebas escritas por defensas orales, portafolios de proyectos, ejercicios prácticos guiados, etc.
 - b. En caso de pruebas escritas, ofrecer más tiempo o dividir el examen en partes.
3. Uso de TIC adaptativas.
 - a. Permitir uso de lectores de pantalla, software de dictado o herramientas de accesibilidad durante la evaluación.

8.- MATERIALES Y RECURSOS

Se utilizarán principalmente los apuntes preparados por el profesor y algunos recursos obtenidos de diversas fuentes como Internet. Al ser un ciclo superior muy práctico se utilizarán continuamente herramientas y frameworks de desarrollo de aplicaciones web.

9.- PROTOCOLO UNIFICADO DE ACTUACIÓN TELEMÁTICA

Para que haya uniformidad a la hora de trabajar de forma telemática y favorecer la atención

del alumnado, todo el profesorado del centro debe adoptar las siguientes directrices:

- Se trabajará con el alumnado a través de la plataforma Moodle Centros.
- En las videoconferencias con el alumnado y el profesorado se utilizará la herramienta suministrada en Moodle Centros (Webex).
- La retroalimentación entre profesorado y alumnado se producirá a través de los mecanismos suministrados por la plataforma Moodle.
- Para favorecer la coordinación entre los miembros del equipo docente, además, se podrán utilizar herramientas de Google Drive, por ejemplo:
 - Formularios para recabar información que no tenga carácter personal o confidencial.
 - Hojas de cálculo para organizar actuaciones comunes como el calendario de exámenes de tutoría.
- Uso de Séneca para recabar información de tutoría.