

1. Identificación da programación
Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36019402	Pazo da Mercé	Neves (As)	2023/2024

Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
IFC	Informática e comunicacións	CSIFC03	Desenvolvemento de aplicacións web	Ciclos formativos de grao superior	Réxime xeral-ordinario

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome	Curso	Sesións semanais	Horas anuais	Sesións anuais
MP0615	Deseño de interfaces web	2023/2024	9	157	188

(*) No caso de que o módulo profesional estea organizado en unidades formativas de menor duración

Profesorado responsable

Profesorado asignado ao módulo	ESTEFANÍA LÓPEZ VALCÁRCEL
Outro profesorado	

Estado: Pendente de supervisión inspector

2. Concreción do currículo en relación coa súa adecuación ás características do ámbito produtivo

O desenvolvemento curricular deste módulo profesional Deseño de Interfaces Web, faise tomando como referencia o Centro educativo IES Pazo da Mercé que cumpre as condicións establecidas pola L.O.E. e os Reais Decretos que a desenvolven en canto a espazos, instalacións, alumnado, etc.

O IES Pazo da Mercé sitúase na localidade de As Neves, o cal posúe un escaso tecido empresarial, aínda que está cerca de poboacións como Vigo, O Porriño, Mos, ou Pontareas, e conta cunha plataforma loxística (PLISAN) que pretende ser o maior polígono loxístico industrial de Galicia. Por iso, o ámbito produtivo no que se atopa o centro caracterízase pola existencia dalgunhas multinacionais do sector TIC, e a abundancia de PYMES maioritariamente do sector servizos, dedicadas á comercialización, ao desenvolvemento de software, servizos informáticos, etc.

Por tanto, o currículo do módulo (establecido no Decreto 109/2011, do 12 de maio) adecúase ó ámbito produtivo, tal e como ven desenvolvido na normativa, xa que abrangue formación en aspectos como:

- * Planificación da interface web de acordo con especificacións de deseño.
- * Creación e mantemento dos elementos da interface.
- * Aplicación das guías de estilo.
- * Cumprimento dos criterios de accesibilidade e usabilidade no desenvolvemento de aplicacións web.

Ademáis, as actividades profesionais asociadas a esta función aplícanse en:

- * Desenvolvemento de aplicacións web.
- * Adaptación e integración de contidos multimedia en aplicacións web

Este módulo contribúe a acadar os seguintes obxectivos xerais do ciclo formativo:

- i) Utilizar linguaxes de marcas e estándares web, asumindo o manual de estilo, para desenvolver interfaces en aplicacións web.
- j) Empregar ferramentas e linguaxes específicas, conforme as especificacións, para desenvolver compoñentes multimedia.
- k) Avaliar a interactividade, a accesibilidade e a usabilidade dunha interface, e verificar os criterios preestablecidos, para integrar compoñentes multimedia na interface dunha aplicación.
- q) Programar e realizar actividades para xestionar o mantemento dos recursos informáticos.
- y) Identificar e aplicar parámetros de calidade nos traballos e nas actividades que se realizan no proceso de aprendizaxe, para valorar a cultura da avaliación e da calidade e ser capaces de supervisar e mellorar procedementos de xestión de calidade.
- z) Utilizar procedementos relacionados coa cultura emprendedora, empresarial e de iniciativa profesional, para realizar a xestión básica dunha pequena empresa ou emprender un traballo.

3. Relación de unidades didácticas que a integran, que contribuirán ao desenvolvemento do módulo profesional, xunto coa secuencia e o tempo asignado para o desenvolvemento de cada unha

U.D.	Título	Descrición	Duración (sesións)	Peso (%)	Resultados de aprendizaxe						
					MP0615_00						
					RA1	RA2	RA3	RA4	RA5	RA6	
1	Planificación e deseño de interfaces web.	Deseño e planificación da creación dunha interface web.	35	19	X						
2	Linguaxe de marcas. HTML.	Creación de estruturas de interfaces web mediante a linguaxe de marcas HTML5.	22	12	X	X					
3	Uso de estilos.	Definición e aplicación de estilos na creación de interfaces web.	60	32		X					
4	Elementos multimedia.	Preparación de ficheiros multimedia para a web mediante ferramentas específicas. Licenzas de distribución e dereitos de autor.	18	9			X				
5	Integración de contido interactivo e multimedia.	Selección adecuada de elementos interactivos e integración de contido multimedia nunha interface web.	18	9				X			
6	Deseño de webs accesibles.	Desenvolvemento de interfaces web accesibles.	18	10					X		
7	A usabilidade na web.	Desenvolvemento de interfaces web amigables.	17	9							X
Total:			188								

4. Por cada unidade didáctica

4.1.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
1	Planificación e deseño de interfaces web.	35

4.1.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA1 - Planifica a creación dunha interface web, para o que valora e aplica especificacións de deseño.	NO

4.1.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Coñecer os principios básicos da interacción home-máquina. 1.2 Recoñecer a importancia da percepción e comunicación visual. 1.3 Diferenciar os compoñentes e elementos de ordenación dunha interface web. 1.4 Elaborar prototipos e mapas web utilizando as ferramentas adecuadas. 1.5 Analizar a importancia das cores, tipografía e iconografía nos sitios web.	1	Introducción á planificación e deseño de interfaces web.	25,0
2.1 Definir a audiencia, obxectivos, contido e estrutura da interface web a deseñar. 2.2 Analizar e elixir as cores, tipografía e iconografía adecuadas para a interface web a deseñar. 2.3 Elaborar un prototipo e un mapa web adecuado á interface web a deseñar. 2.4 Definir e crear unha guía de estilo acorde á interface web deseñada.	2	Proxecto: planificación e deseño dunha interface web.	10,0
TOTAL			35

4.1.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA1.1 Recoñeceuse a importancia da comunicación visual e os seus fundamentos.	• PE.1	S	23
CA1.2 Analizáronse e seleccionáronse as cores e as tipografías adecuadas para a súa visualización en pantalla.			0
CA1.2.1 Analizáronse as cores e as tipografías adecuadas para a súa visualización en pantalla.	• PE.2	S	15
CA1.2.2 Seleccionáronse as cores e as tipografías adecuadas para a súa visualización en pantalla.	• LC.1	S	6
CA1.3 Analizáronse alternativas para a presentación da información en documentos web.			0
CA1.3.1 Argumentáronse alternativas para a presentación da información en documentos web.	• PE.3	S	15
CA1.3.2 Representáronse alternativas para a presentación da información da interface web deseñada.	• LC.2	S	6

Critérios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exigibles	Peso cualificación (%)
CA1.4 Valorouse a importancia de definir e aplicar a guía de estilo no desenvolvemento dunha aplicación web.			0
CA1.4.1 Recoñeceuse a importancia da guía de estilo no desenvolvemento dunha aplicación web.	• PE.4	S	7
CA1.4.2 Creouse unha guía de estilo dunha interface web.	• LC.3	S	6
CA1.5 Utilizáronse e valoráronse aplicacións para o deseño de documentos web.			
CA1.5.1 Valoráronse aplicacións para o deseño de documentos web.	• PE.5	N	10
CA1.5.2 Utilizáronse aplicacións para o deseño de documentos web.	• LC.4	S	6
CA1.7 Creáronse e utilizáronse patróns de deseño.	• LC.5	S	6
TOTAL			100

4.1.e) Contidos

Contidos
Elementos do deseño: textura, cor, tipografía e iconas. Percepción visual. Interacción entre persoa e computador. Interpretación de guías de estilo: elementos. Xeración de documentos e sitios web. Compoñentes dunha interface web. Aplicacións para desenvolvemento web. Linguaxes de marcas. Mapa de navegación. Prototipos. Maquetación web. Elementos de ordenación. Patrón de deseño.

4.1.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Introducción á planificación e deseño de interfaces web. - Planificación e deseño de interfaces web sinxelas.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica dos contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Recollida de apuntamentos. Realización de cuestionarios e exercicios teórico-prácticos. Entrega de exercicios e/ou tarefas na aula virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> Esquemas, diagramas, exercicios/tarefas e cuestionarios resoltos. Apuntamentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Computador, conexión a internet, e software diverso para levar a cabo esta actividade. Proxector e pizarra. Aula virtual. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> PE.1 PE.2 PE.3 PE.4 PE.5 	25,0

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Proxecto: planificación e deseño dunha interface web. - Realización dun proxecto, onde se levará a cabo a planificación e deseño dunha interface web.	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación teórico-práctica dos contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> • Posta en práctica da planificación e deseño dunha interface web sinxela. 	<ul style="list-style-type: none"> • Documentación asociada ás interfaces web deseñadas: planificación, wireframe, sitemap, guía de estilo, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula virtual. • Computadora e o software necesario para o deseño web. • Proxector e pizarra. • Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • LC.1 • LC.2 • LC.3 • LC.4 • LC.5 	10,0
TOTAL						35,0

4.2.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
2	Linguaxe de marcas. HTML.	22

4.2.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA1 - Planifica a creación dunha interface web, para o que valora e aplica especificacións de deseño.	NO
RA2 - Crea interfaces web homoxéneas, para o que define e aplica estilos.	NO

4.2.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Identificar os elementos e etiquetas HTML5, así como as súas posibilidades. 1.2 Elaborar a estrutura de interfaces web sinxelas. 1.3 Valorar a importancia dun deseño uniforme na estrutura dunha interface web. 1.4 Valorar a utilidade das follas de estilo para conseguir un deseño uniforme. 1.5 Coñecer os factores HTML5 clave que inflúen no posicionamento SEO.	1	Estudo da linguaxe de marcas HTML5.	13,0
2.1 Empregar HTML5 para estruturar a información da interface web deseñada. 2.2 Ligar, mediante etiquetas HTML5, as diferentes follas de estilo da interface web deseñada. 2.3 Crear unha interface web cunha estrutura uniforme 2.4 Empregar a ferramenta estándar de validación de código HTML. 2.5 Modificar a guía de estilos. 2.6 Verificar o funcionamento da interface web deseñada en varios navegadores.	2	Proxecto: estruturación da interface web deseñada.	9,0
TOTAL			22

4.2.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA1.6 Utilizáronse marcos, táboas e capas para presentar a información de xeito ordenado.			
CA1.6.1 Utilizáronse marcos, táboas e capas para mostrar a información dunha maneira clara e ordenada.	• PE.1	S	20
CA1.6.2 Usáronse táboas e capas para presentar a información de forma ordenada na interface web deseñada.	• LC.1	N	10
CA1.7 Creáronse e utilizáronse patróns de deseño.	• LC.2	N	10
CA2.1 Recoñecéronse as posibilidades de modificar as etiquetas HTML.	• PE.2	S	10

Critérios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA2.6 Identifícanse as propiedades de cada elemento.	<ul style="list-style-type: none"> PE.3 	S	20
CA2.7 Créanse clases e identificadores de estilos.			
CA2.7.1 Defínense clases e identificadores de estilos.	<ul style="list-style-type: none"> PE.4 	S	20
CA2.7.2 Constrúense clases e identificadores de estilos.	<ul style="list-style-type: none"> LC.3 	S	10
TOTAL			100

4.2.e) Contidos

Contidos
Xeración de documentos e sitios web. Compoñentes dunha interface web. Aplicacións para desenvolvemento web. Linguaxes de marcas. Mapa de navegación. Prototipos. Maquetación web. Elementos de ordenación. Patrón de deseño. Linguaxe de marcas HTML e noicións básicas de SEO.
Estilos en liña baseados en etiquetas e en clases.
Creación e vinculación de follas de estilo en cascada. Follas de estilo auditivas.
Ferramentas e test de verificación.

4.2.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Estudo da linguaxe de marcas HTML5. - Coñecer o conxunto básico e avanzado de etiquetas HTML5.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica dos contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Recollida de apuntamentos. Realización de cuestionarios e exercicios teórico-prácticos. Entrega de exercicios e/ou tarefas na aula virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> Código, exercicios e tarefas resolto. Apuntamentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Proxector e pizarra. Computador, conexión a internet, e software diverso para levar a cabo esta actividade. Aula virtual. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> PE.1 PE.2 PE.3 PE.4 	13,0
Proxecto: estruturación da interface web deseñada. - Estruturar a interface web deseñada mediante etiquetas HTML5.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica dos contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Posta en práctica dos contidos desta unidade. 	<ul style="list-style-type: none"> Código HTML dunha ou varias interfaces web sinxelas e sen estilos. Documentación asociada á estrutura dunha ou varias interfaces web sinxelas. 	<ul style="list-style-type: none"> Aula virtual. Computadora e software necesario para a codificación e deseño web. Proxector e pizarra. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> LC.1 LC.2 LC.3 	9,0
TOTAL						22,0

4.3.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
3	Uso de estilos.	60

4.3.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA2 - Crea interfaces web homoxéneas, para o que define e aplica estilos.	NO

4.3.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Analizar as diferentes opcións para a presentación da información en documentos web. 1.2 Definir estilos de forma directa e asociar estilos globais en follas externas. 1.3 Crear selectores, clases e identificadores de estilos. 1.4 Coñecer as diferentes opcións para maquetar unha web. 1.5 Estudar as diferentes opcións que existen para maquetar a información dunha interface web.	1	Uso de estilos en documentos web.	40,0
2.1 Adaptar a presentación da información da interface web deseñada ós diferentes tamaños de pantalla do usuario. 2.2 Definir e asociar estilos nunha interface web. 2.3 Maquetar a interface web seguindo un patrón de deseño, coas cores, tipografía e iconografía correctas. 2.4 Verificar e depurar a estrutura de follas de estilo CSS. 2.5 Actualizar a guía de estilo. 2.6 Verificar o funcionamento da interface web deseñada en varios navegadores.	2	Proxecto: uso e aplicación de estilos nunha interface web.	20,0
TOTAL			60

4.3.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA2.2 Definíronse estilos de xeito directo.	• PE.1	S	15
CA2.3 Definíronse e asociáronse estilos globais en follas externas.	• LC.1	S	10
CA2.4 Definíronse follas de estilos alternativas.	• LC.2	N	5
CA2.5 Redefiníronse estilos.	• PE.2	S	20
CA2.6 Identifícanse as propiedades de cada elemento.	• PE.3	S	25
CA2.7 Créanse clases e identificadores de estilos.			0

Cráterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA2.7.1 Definíronse clases e identificadores de estilos.	<ul style="list-style-type: none"> PE.4 	S	10
CA2.7.2 Construíronse clases e identificadores de estilos.	<ul style="list-style-type: none"> LC.3 	S	5
CA2.8 Utilizáronse ferramentas de validación de follas de estilos.	<ul style="list-style-type: none"> LC.4 	N	5
CA2.9 Utilizouse e actualizouse a guía de estilo.	<ul style="list-style-type: none"> LC.5 	S	5
TOTAL			100

4.3.e) Contidos

Contidos
Estilos en liña baseados en etiquetas e en clases.
Creación e vinculación de follas de estilo en cascada. Follas de estilo auditivas.
Follas de estilo para imprimir.
Ferramentas e test de verificación.

4.3.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos			
Uso de estilos en documentos web. - Estudo e aplicación de CSS, así como módulos de maquetación web. Estudo de preprocesadores CSS e os frameworks máis empregados.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica dos contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Recollida de apuntamentos. Realización de cuestionarios e exercicios teórico-prácticos. Entrega de exercicios e/ou tarefas na aula virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> Exercicios ou tarefas e cuestionarios resoltos. Apuntamentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Aula virtual. Computador, conexión a internet e o software necesario para levar a cabo esta actividade. Proxector e pizarra. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> PE.1 PE.2 PE.3 PE.4 	40,0
Proxecto: uso e aplicación de estilos nunha interface web. - Aplicación de estilos con criterio, para dar formato á interface web deseñada.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica dos contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación de estilos nunha interface web deseñada polo/a alumno/a. 	<ul style="list-style-type: none"> Unha ou varias interfaces web con estilos e o seu código. Documentación correspondente asociada a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Aula virtual. Computadora e software necesario para levar a cabo esta actividade. Proxector e pizarra. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> LC.1 LC.2 LC.3 LC.4 LC.5 	20,0
TOTAL						60,0

4.4.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
4	Elementos multimedia.	18

4.4.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA3 - Prepara ficheiros multimedia para a web, para o que analiza as súas características, manexando ferramentas específicas.	SI

4.4.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Coñecer os formatos de imaxe, audio e vídeo máis comúns así coma cales son os máis adecuados para a web. 1.2 Utilizar ferramentas para a manipulación e tratamento de contido multimedia. 1.3 Recoñecer as implicacións das licenzas e os dereitos de autor no uso de material gráfico. 1.4 Realizar animacións a partir de imaxes fixas. 1.5 Agregar elementos multimedia a documentos web e verificar o seu funcionamento. 1.6 Importar e exportar elementos multimedia en diversos formatos segundo a súa finalidade.	1	Animacións, licenzas, formatos e software de edición multimedia.	12,0
2.1 Importar e exportar elementos multimedia en diversos formatos segundo a súa finalidade. 2.2 Utilizar ferramentas para a manipulación e tratamento de contido multimedia. 2.3 Recoñecer as implicacións das licenzas e os dereitos de autor no uso de material gráfico. 2.4 Realizar e integrar animacións no documento web deseñado. 2.5 Agregar elementos multimedia e verificar o seu funcionamento. 2.6 Aplicar guías de estilo para adaptar ficheiros multimedia para a web.	2	Proxecto: tratamento e manipulación de elementos multimedia.	6,0
TOTAL			18

4.4.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA3.1 Recoñeceranse as implicacións das licenzas e dos dereitos de autor no uso de material multimedia.	• PE.1	S	20
CA3.2 Identifícanse os formatos de imaxe, audio e vídeo que cumpra utilizar.	• PE.2	S	25
CA3.3 Analizáronse as ferramentas dispoñibles para xerar e manipular contido multimedia.	• PE.3	N	15
CA3.4 Empregáronse ferramentas para o tratamento dixital de imaxes.	• LC.1	S	5
CA3.5 Utilizáronse ferramentas para manipular audio e vídeo.	• LC.2	S	5

Cráterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA3.6 Realizáronse animacións a partir de imaxes fixas.			0
CA3.6.1 Definíronse as propiedades de estilos para a realización de animacións.	<ul style="list-style-type: none"> PE.4 	S	10
CA3.6.2 Creáronse animacións a partir de imaxes fixas.	<ul style="list-style-type: none"> LC.3 	S	10
CA3.7 Importáronse e exportáronse imaxes, audio e vídeo en diversos formatos, segundo a súa finalidade.	<ul style="list-style-type: none"> LC.4 	S	5
CA3.8 Aplicáronse guías de estilo para adaptar ficheiros multimedia para a web.	<ul style="list-style-type: none"> LC.5 	S	5
TOTAL			100

4.4.e) Contidos

Contidos
<p>Tipos e formatos de imaxes máis axeitados para a web.</p> <p>Dereitos da propiedade intelectual: licenzas, lei da propiedade intelectual e dereitos de autor.</p> <p>Software para crear e procesar imaxes. Optimización de imaxes para a web.</p> <p>Audio: formatos e conversións (exportar e importar).</p> <p>Vídeo: codificación de vídeo, formatos e conversións (exportar e importar).</p> <p>Animacións. Animación de imaxes e texto.</p> <p>Integración de audio e vídeo nunha animación.</p>

4.4.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Animacións, licenzas, formatos e software de edición multimedia. - Coñecer os diferentes formatos, licenzas de distribución e dereitos de autor. Manexar ferramentas para a manipulación de elementos multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica dos contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Recollida de apuntamentos. Realización de cuestionarios e exercicios teórico-prácticos. Entrega de exercicios e/ou tarefas na aula virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> Exercicios/tarefas e cuestionarios resoltos. Apuntamentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Proxector e pizarra. Computador, conexión a internet, e software diverso para levar a cabo esta actividade. Aula virtual. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> PE.1 PE.2 PE.3 PE.4 	12,0

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Proxecto: tratamento e manipulación de elementos multimedia. - Manipulación de elementos multimedia axeitados para a interface web deseñada.	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación teórico-práctica dos contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación de ficheiros multimedia para a web. • Modificación da guía de estilo para adaptar ficheiros multimedia na web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficheiros multimedia en diferentes formatos para as interfaces web deseñadas polo alumnado. • Documentación asociada a esta actividade. • Guía de estilo correctamente modificada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula virtual. • Proxector e pizarra. • Material elaborado pola docente. • Computadora e o software necesario para levar a cabo esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> • LC.1 • LC.2 • LC.3 • LC.4 • LC.5 	6,0
TOTAL						18,0

4.5.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
5	Integración de contido interactivo e multimedia.	18

4.5.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA4 - Integra contido multimedia en documentos web e valora a súa achega, para o que selecciona adecuadamente os elementos interactivos.	SI

4.5.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Recoñecer e analizar as tecnoloxías relacionadas coa inclusión de contido multimedia e interactivo. 1.2 Analizar a configuración dos navegadores web para o soporte de contido multimedia e interactivo. 1.3 Utilizar ferramentas para o desenvolvemento de contido multimedia interactivo e analizar o código xerado. 1.4 Agregar elementos multimedia e interactivos a documentos web e verificar o seu funcionamento.	1	Integración de contido interactivo e multimedia.	12,0
2.1 Utilizar ferramentas para o desenvolvemento de contido multimedia interactivo e analizar o código xerado. 2.2 Agregar elementos multimedia e interactivos á interface web e verificar o seu funcionamento. 2.3 Verificar o funcionamento dos elementos multimedia e interactivos en varios navegadores.	2	Proxecto: integrar elementos interactivos e multimedia.	6,0
TOTAL			18

4.5.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA4.1 Recoñécéronse e analizáronse as tecnoloxías relacionadas coa inclusión de contido multimedia e interactivo.	• PE.1	S	20
CA4.2 Identifícanse as necesidades específicas de configuración dos navegadores web para soportar contido multimedia e interactivo.	• PE.2	S	25
CA4.3 Utilizáronse ferramentas gráficas para o desenvolvemento de contido multimedia interactivo.	• LC.1	S	5
CA4.4 Analizouse o código xerado polas ferramentas de desenvolvemento de contido interactivo.	• PE.3	N	25
CA4.5 Agregáronse elementos multimedia a documentos web.	• LC.2	S	10
CA4.6 Engadiuse interactividade a elementos dun documento web.	• LC.3	S	10
CA4.7 Verificouse o funcionamento dos elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores.	• LC.4	S	5
TOTAL			100

4.5.e) Contidos

Contidos
Elementos multimedia e interactivos. Soporte de contido multimedia e interactivo nos navegadores web. Comportamentos dos elementos multimedia e interactivos. Ferramentas gráficas para o desenvolvemento de contido multimedia interactivo.

4.5.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Integración de contido interactivo e multimedia. - Inclusión de contido multimedia interactivo en interfaces web.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica sobre os contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Recollida de apuntamentos. Realización de cuestionarios e exercicios teórico-prácticos. Entrega de exercicios e/ou tarefas na aula virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> Exercicios/tarefas e cuestionarios resoltos. Apuntamentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Proxector e pizarra. Computador, conexión a internet, e software diverso para levar a cabo esta actividade. Aula virtual. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> PE.1 PE.2 PE.3 	12,0
Proxecto: integrar elementos interactivos e multimedia. - Integración de elementos multimedia e interactivos de maneira axeitada á interface web deseñada.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica sobre os contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Integración de contido multimedia e interactivo na interface web deseñada. 	<ul style="list-style-type: none"> Unha ou varias interfaces web con estilos correctamente estruturadas e con elementos multimedia e interactivos. Documentación e código asociado a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora, conexión a internet, e o software diverso para levar a cabo esta actividade. Proxector e pizarra. Aula virtual. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> LC.1 LC.2 LC.3 LC.4 	6,0
TOTAL						18,0

4.6.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
6	Deseño de webs accesibles.	18

4.6.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA5 - Desenvolve interfaces web accesibles, para o que analiza as pautas establecidas, aplicando técnicas de verificación.	SI

4.6.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Recoñecer a necesidade de deseñar páxinas web accesibles. 1.2 Identificar as principais pautas de accesibilidade ao contido dunha interface web. 1.3 Analizar a accesibilidade de diferentes sitios e documentos web. 1.4 Analizar os posibles erros segundo os puntos de verificación do nivel de conformidade.	1	A accesibilidade na web.	9,0
2.1 Modificar a interface web para adaptarse a uns determinados requerimentos de accesibilidade. 2.2 Empregar tests co obxectivo de verificar os niveis de accesibilidade alcanzados. 2.3 Comprobar a visualización e accesibilidade da interface web deseñada, empregando diversos navegadores e tecnoloxías.	2	Proxecto: deseño dunha interface web accesible.	9,0
TOTAL			18

4.6.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA5.1 Recoñeceuse a necesidade de deseñar webs accesibles.	• PE.1	S	15
CA5.2 Analizouse a accesibilidade de diversos documentos web.	• PE.2	S	20
CA5.3 Identifícaronse as principais pautas de accesibilidade ao contido.	• PE.3	S	20
CA5.4 Analizáronse os posibles erros segundo os puntos de verificación do nivel de conformidade.	• PE.4	S	15
CA5.5 Alcanzouse o nivel de conformidade desexado no deseño de webs accesibles.	• LC.1	S	10
CA5.6 Verificáronse os niveis alcanzados de accesibilidade web mediante o uso de tests.	• LC.2	N	10
CA5.7 Verificouse a visualización e accesibilidade da interface con diversos navegadores e tecnoloxías.	• LC.3	S	10
TOTAL			100

4.6.e) Contidos

Contidos
Accesibilidade web. Principios xerais de deseño accesible. Pautas de accesibilidade ao contido na web. Técnicas para satisfacer os requisitos definidos na accesibilidade ao contido web. Prioridades, puntos de verificación e niveis de conformidade. Métodos para realizar revisións preliminares e avaliacións de adecuación ou conformidade de documentos web. Ferramentas de análise de accesibilidade web. Comprobación da accesibilidade web desde diferentes navegadores.

4.6.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
A accesibilidade na web. - Deseño, implementación e verificación da accesibilidade de interfaces web.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica sobre os contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Recollida de apuntamentos. Realización de cuestionarios e exercicios teórico-prácticos. Entrega de exercicios e/ou tarefas na aula virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> Exercicios/tarefas e cuestionarios resoltos. Apuntamentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Proxector e pizarra. Computador, conexión a internet, e software diverso para levar a cabo esta actividade. Aula virtual. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> PE.1 PE.2 PE.3 PE.4 	9,0
Proxecto: deseño dunha interface web accesible. - Implementación e verificación da accesibilidade da interface web deseñada.		<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica dos contidos asociados a esta actividade. Agregación dos elementos necesarios para desenvolver unha interfaz web accesible segundo as pautas establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> Unha ou varias interfaces web accesibles e o seu código. Documentación correspondente asociada a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora, conexión a internet, e software diverso para levar a cabo esta actividade. Aula virtual. Proxector e pizarra. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> LC.1 LC.2 LC.3 	9,0
TOTAL						18,0

4.7.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
7	A usabilidade na web.	17

4.7.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA6 - Desenvolve interfaces web amigables, para o que analiza e aplica as pautas de usabilidade establecidas.	SI

4.7.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Recoñecer a importancia da usabilidade nun sitio web como mecanismo para conseguir a universalidade do acceso á información. 1.2 Valorar a importancia do uso de estándares na creación de páxinas web. 1.3 Coñecer os factores que inflúen na usabilidade dun sitio web. 1.4 Analizar e verificar os niveis de usabilidade de interfaces web xa existentes.	1	Creación e incorporación de elementos interactivos as páxinas web	9,0
2.1 Valorar a importancia do uso de estándares na creación de páxinas web. 2.2 Modificar a interface web para adecuala ao nivel de usabilidade requirido polos usuarios a quen vai dirixida. 2.3 Verificar a usabilidade da interface web en diversos navegadores e tecnoloxías. 2.4 Verificar a facilidade de navegación mediante diversos periféricos.	2	Proxecto: desenvolvemento dunha interface web amigable.	8,0
TOTAL			17

4.7.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA6.1 Valorouse a importancia do uso de estándares na creación de documentos web.	• PE.1	S	20
CA6.2 Analizáronse técnicas para verificar a usabilidade dun documento web.	• PE.2	N	25
CA6.3 Analizouse a usabilidade de diversos documentos web.	• PE.3	S	25
CA6.4 Verificouse a facilidade de navegación dun documento web mediante diversos periféricos.	• LC.1	S	10
CA6.5 Verificouse a usabilidade da interface web creada en diversos navegadores e tecnoloxías.	• LC.2	S	10
CA6.6 Modificouse a interface web para a adecuar ao obxectivo que persiga e aos usuarios a quen vaia dirixida.	• LC.3	S	10
TOTAL			100

4.7.e) Contidos

Contidos
Concepto de usabilidade de documentos web. ONavegación doadamente lembrada fronte a navegación redescuberta. Facilitade de navegación na web. Verificación da usabilidade en diversos navegadores e tecnoloxías. Técnicas de análise da usabilidade de documentos web. Ferramentas e tests de verificación da usabilidade de documentos web. Identificación do obxectivo da web. Tipos de usuario. Barreiras identificadas polos usuarios. Información doadamente accesible. Velocidade de conexión. Importancia do uso de estándares.

4.7.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Creación e incorporación de elementos interactivos as páxinas web - Realización e elaboración de elementos interactivos e incorporalos as páxinas web.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica dos contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Recollida de apuntamentos. Realización de cuestionarios e exercicios teórico-prácticos. Entrega de exercicios e/ou tarefas na aula virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> Exercicios/tarefas e cuestionarios resoltos. Apuntamentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Proxector e pizarra. Computador, conexión a internet, e software diverso para levar a cabo esta actividade. Aula virtual. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> PE.1 PE.2 PE.3 	9,0
Proxecto: desenvolvemento dunha interface web amigable. - Modificación da interface web deseñada para que cumpra coas pautas de usabilidade establecidas.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación teórico-práctica dos contidos asociados a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Implementación da usabilidade na interface web deseñada polo/a alumno/a. 	<ul style="list-style-type: none"> Unha ou varias interface web amigable e de fácil navegación. Código das interfaces web. Documentación correspondente asociada a esta actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Proxector e pizarra. Computador, conexión a internet, e software diverso para levar a cabo esta actividade. Aula virtual. Material elaborado pola docente. 	<ul style="list-style-type: none"> LC.1 LC.2 LC.3 	8,0
TOTAL						17,0

5. Mínimos exigibles para alcanzar a avaliación positiva e os criterios de cualificación

En cada unidade didáctica, o alumnado debe obter unha avaliación positiva en todos aqueles criterios de avaliación que conforman os mínimos exigibles da mesma.

Para a corrección das diferentes probas teóricas e/ou prácticas que se levarán a cabo ao longo das avaliacións parciais e final, o alumnado deberá entregar as tarefas indicadas pola docente e obter unha cualificación de "apto". Ditas tarefas e/ou traballos serán cualificados como "apto" ou "non apto", podendo requirir ao alumnado unha segunda entrega no caso de obter unha cualificación de "non apto".

Ademáis, é requisito indispensable, para a superación deste módulo profesional, a entrega dun traballo final de deseño de interfaces web, tanto nas cualificacións parciais como na cualificación final, que suporá o 30% da cualificación final do módulo, segundo se especifica no punto 3 desta programación.

Os criterios de cualificación definen como se formará a nota do alumnado, tanto nas avaliacións parciais como na final:

CUALIFICACIÓN PARCIAL

=====

- Cada unidade didáctica terá unha cualificación enteira entre 1 e 10 despois de utilizar os instrumentos de avaliación e de seguir os criterios de avaliación propios de cada unidade didáctica ponderados polo seu peso orientativo. A unidade didáctica estará non superada se a nota é inferior a 5.
- A nota de cada avaliación parcial obtérase mediante a suma das cualificacións obtidas en cada unha das unidades didácticas correspondentes, polo seu peso específico dentro do módulo, o cal está detallado no punto 3 desta programación. Neste cálculo terase en conta a materia que foi impartida na avaliación correspondente.
- Para considerar superada unha avaliación parcial é necesario obter unha cualificación igual ou superior a 5.0.
- O alumnado que non superase algunha das unidades didácticas, deberá seguir o procedemento para recuperar as partes non superadas que se establece no punto 6 da presente programación.

CUALIFICACIÓN FINAL

=====

- Para superar a avaliación final, será necesario obter unha cualificación igual ou superior a 5 en cada unha das unidades didácticas.
- A cualificación final obtérase mediante a suma das cualificacións obtidas en cada unha das unidades didácticas correspondentes, polo seu peso específico dentro do módulo. Deste xeito a nota final recollerá as cualificacións de todas as unidades didácticas. Por conseguinte, esta xa será a nota final do módulo, cumprindo o establecido na Orde do 12 de xullo de 2011 pola que se regula a avaliación e a acreditación académica do alumnado que cursa as ensinanzas de formación profesional inicial.
- Segundo a orde do 12 de xullo de 2011, a cualificación será numérica de 1 a 10 sen decimais, e a cualificación final coincidirá coa obtida na avaliación parcial previa á realización da FCT.
- Para considerar superado o módulo é necesario obter unha cualificación igual ou superior a 5.

AVISO: tanto nas avaliacións parciais como na avaliación final, se un alumno ou alumna copia, obterá unha cualificación de 0 puntos. No caso de que o profesorado detectase que algunha das actividades de avaliación entregadas mostre signos evidentes de ter sido copiada, o alumnado implicado pasará a ter unha avaliación negativa nesa unidade. Procederáse de xeito similar no caso de que o profesorado sorprenda a algún/a alumno/a copiando ou intentando copiar en calquera das actividades de avaliación plantexadas para ese módulo profesional.

As entregas de todas as tarefas requiridas, así como a realización das probas, serán a través da aula virtual do centro (sempre que sexa posible) e no prazo de tempo indicado pola docente.

6. Procedemento para a recuperación das partes non superadas

6.a) Procedemento para definir as actividades de recuperación

As actividades de recuperación irán destinadas a aquel alumnado que non acade a cualificación positiva nalgunha das unidades do módulo. Por tanto, aquel alumnado que non acade unha cualificación positiva nas avaliacións parciais, poderá recuperalas na sesión de Avaliación Final do módulo, que se realizará logo de rematado o período ordinario de realización da FCT e o módulo de proxecto.

Para que o alumnado poida realizar as actividades de recuperación será preciso que teña realizado e entregado (aínda que sexa fora de prazo) todas as actividades de ensino-aprendizaxe plantexadas pola docente.

Tamén será requisito indispensable, para a superación deste módulo profesional, a entrega dun traballo final de deseño de interfaces web, que suporá o 30% da cualificación final do módulo, e segundo se especifica no punto 3 desta programación. Se este traballo se tivera que recuperar, a nota máxima do aprobado será 5.0 e o suspenso, unha cualificación inferior a esta.

Para a recuperación das unidades didácticas non superadas, o alumnado, de xeito individual, deberá presentarse a un exame final que consistirá nunha ou varias probas de recuperación, e que poderán ser escritas, orais e/ou prácticas.

Para aquel alumnado que acuda á proba final, o cálculo da cualificación final farase do mesmo xeito, é dicir, a cualificación final do módulo obterase mediante a suma das cualificacións obtidas en cada unha das unidades didácticas correspondentes, polo seu peso específico dentro do módulo. Con todo, se se dera o caso de que se repetise algunha proba, traballo ou tarefa, a nota máxima do aprobado será 5.0 e o suspenso, unha cualificación inferior a esta.

Para considerar superado o módulo é necesario obter unha cualificación igual ou superior a 5.0.

O alumnado con unidades didácticas non superadas na proba final do módulo será cualificado con suspenso.

AVISO: se un alumno ou alumna copia, obterá unha cualificación de 0 puntos. No caso de que o profesorado detectase que algunha das actividades de avaliación entregadas mostre signos evidentes de ter sido copiada, o alumnado implicado pasará a ter unha avaliación negativa nesa unidade. Procederáse de xeito similar no caso de que o profesorado sorprenda a algún/a alumno/a copiando ou intentando copiar en calquera das actividades de avaliación plantexadas para este módulo profesional.

Debido a que a avaliación ten un carácter continuo, para este módulo será necesaria a asistencia do alumnado nas actividades programadas.

6.b) Procedemento para definir a proba de avaliación extraordinaria para o alumnado con perda de dereito a avaliación continua

De acordo á Orde do 12 de xullo de 2011, se o número de faltas é superior ao 10% da duración total do módulo ($188 * 10\% = 18,8 = 19$ sesións total do módulo), e sempre de acordo co NOF do centro educativo, o alumnado perderá o dereito á avaliación continua, aínda que terá dereito a realizar unha proba extraordinaria de avaliación previa á avaliación final do módulo, e que abarcará todos os resultados de aprendizaxe do módulo.

O alumnado que supere o 10% límite establecido de faltas de asistencia inxustificadas permitidas, se lle comunicará ante a Xefatura de Estudos, a perda do dereito de Avaliación Continua.

Aínda que un alumno ou alumna perda o dereito á avaliación continua, poderá continuar vindo a clase e realizando as actividades ordinarias previstas, coa aprobación do profesorado, e sempre e cando non impliquen risco para si mesmos, o resto do grupo, ou as instalacións. Non obstante, non poderán esixir que se lles avalíen ditas actividades.

A proba extraordinaria estará constituída por dúas partes, unha escrita e outra práctica, e poderá realizarse en varios días. Cada unha destas partes será puntuada sobre 10 puntos, e o alumnado terá que obter un mínimo de 5 puntos en cada unha delas para aprobar o módulo.

Debido a que é inviable realizar unha ou varias probas que abarquen todos os criterios de avaliación do módulo, debido a súa gran extensión, realizarase unha mostra o máis significativa posible. Os pesos de cada un destes criterios non se corresponderán cos indicados en cada unha das unidades didácticas, senón que estarán ponderados de maneira que a parte teórica terá un peso dun 40% e a parte práctica dun 60%, sendo necesario obter unha cualificación mínima dun 5.0 (sobre 10) en ambas partes para superar o módulo.

No caso do alumnado que teña este módulo pendente dende o curso académico anterior ó actual, éste terá que realizar unha ou varias probas teóricas e/ou prácticas, de maneira que a parte teórica terá un peso dun 40% e a parte práctica dun 60%, sendo necesario obter unha cualificación mínima dun 5.0 (sobre 10) en cada unha destas partes para superar o módulo.

AVISO: se un alumno ou alumna copia, obterá unha cualificación de 0 puntos.

No caso de que o profesorado detectase que algunha das actividades de avaliación entregadas mostre signos evidentes de ter sido copiada, o alumnado implicado pasará a ter unha avaliación negativa nesa unidade. Procederá de xeito similar no caso de que o profesorado sorprenda a algún/a alumno/a copiando ou intentando copiar en calquera das actividades de avaliación plantexadas para ese módulo profesional.

7. Procedemento sobre o seguimento da programación e a avaliación da propia práctica docente

O artigo 23.5 da Orde do 12 de xullo de 2011 determina que cada departamento de familia profesional, realizará con frecuencia mínima mensual, o seguimento das programacións didácticas de cada módulo, no que se reflexará o grado de cumprimento con respecto á programación e a xustificación razoada no caso de desviacións.

A avaliación e seguimento da práctica docente terá carácter formativo, de maneira que facilitará a toma de decisión en diversas modificacións que

permitirán introducir melloras dunha maneira continua, garantizando así a calidade e eficacia do proceso educativo.

Co obxectivo de cumprir e mellorar co establecido na lexislación, levaranse a cabo os seguintes procedementos:

1) Procedemento para a avaliación da propia práctica docente:

- De xeito continuo, a profesora avaliará a medida en que o alumnado acada de forma xeral os obxectivos fixados nas distintas unidades didácticas. En consecuencia, poderase decidir incidir en determinados contidos e/ou actividades, aumentando si se considera necesario o número de sesións adicadas a unha determinada unidade.

- A docente reflexará a temporalización real das distintas unidades didácticas na aplicación web de xestión das programacións da Consellería de Educación, co principal obxectivo de poder corrixir no propio curso os desfases detectados fronte a temporalización prevista e precisar mellor a temporalización das unidades en vindeiros cursos académicos.

- Ao remate de cada avaliación parcial, o alumnado realizará unha valoración dos diversos aspectos do desenvolvemento do módulo, como a metodoloxía utilizada, as actividades realizadas, os recursos usados, os contidos expostos, etc. Os resultados destas valoracións serán utilizados para aplicar as correccións que se consideren oportunas no propio desenvolvemento do curso e no curso seguinte, e serán incluídos na memoria final do módulo.

2) Procedemento para o seguimento da programación didáctica:

- En reunión de departamento, cunha frecuencia mínima mensual, analizarase o desenvolvemento da programación adoptando as medidas correctoras que se estimen oportunas.

- Manterase un contacto periódico co profesorado titor de FCT, co fin de adaptar as tecnoloxías utilizadas ás demandadas polo tecido produtivo.

- Traballarase a coordinación co resto do equipo docente do grupo para abordar aquelas actividades de distintos módulos que integren elementos intrínsecamente relacionados.

- No seguinte curso académico, a programación terá en conta as conclusións obtidas nos apartados anteriores.

8. Medidas de atención á diversidade

8.a) Procedemento para a realización da avaliación inicial

Na primeira semana de docencia do módulo, e despois de realizar a presentación da programación do módulo, o alumnado realizará un cuestionario de avaliación inicial, que permitirá á docente coñecer a formación previa e o grao de coñecemento dos contidos do módulo que ten o grupo-clase.

Os resultados do cuestionario de avaliación inicial e os que se derivan da comunicación directa entre docente e alumnado, serán compartidos co resto do equipo docente durante a sesión de avaliación inicial que se celebrará na data determinada por Xefatura de Estudos. Dita avaliación inicial estará presidida e dirixida polo titor do grupo.

Así mesmo, todo o que se houbera tratado na sesión de avaliación inicial e os acordos que adopte o equipo docente, recolléranse nunha acta que se entregará a Xefatura de Estudos.

A avaliación inicial non levará, en ningún caso, ningún tipo de cualificación académica para o alumnado.

Adicionalmente ao xa comentado, ao principio de cada unidade didáctica dialogarase de forma breve sobre os conceptos e temas a tratar.

En base aos resultados obtidos de todas as accións descritas anteriormente, adaptarase o proceso de ensino-aprendizaxe ao nivel que teña o alumnado, co obxectivo de que poda así seguir o proceso de forma correcta.

8.b) Medidas de reforzo educativo para o alumnado que non responda globalmente aos obxectivos programados

As medidas que se recollen a continuación poderán aplicarse, sempre e cando sexa posible. Ditas medidas de reforzo aplicaranse segundo os resultados obtidos da avaliación inicial, como consecuencia das observacións do profesorado durante o desenvolvemento do curso, ou para axudar a superar algunha unidade didáctica a aquel alumnado que se esforza por aprender pero que non acadou os obxectivos programados.

- No caso de detectarse unha falla de base significativa nalgún dos contidos esenciais para o desenvolvemento do módulo, ou co manexo básico dalgún software ou ferramenta, proporcionarase a ese alumnado, materiais específicos que lles permitan solucionar as súas deficiencias, interferindo o mínimo posible no desenvolvemento normal das clases.
- No caso de detectar dificultades especiais para acadar os obxectivos programados, a docente poderá omitir algunhas tarefas que non se correspondan con mínimos esixibles e/ou incluír novas actividades con tarefas de nivel máis gradual no seu desenvolvemento, nas que se traballen os mínimos esixibles do módulo.
- No caso de atoparse con algún problema importante de saúde, laboral, ou familiar, procederase segundo o disposto na normativa vixente en colaboración co departamento de Orientación e o titor do grupo.
- A docente asegurase de que o alumnado adquirise os contidos de menor dificultade antes de progresar no nivel e complexidade conceptual e/ou procedemental.
- Proporcionarase atención individualizada a aquel alumnado que presente un ritmo de aprendizaxe máis lento, sempre e cando sexa posible.
- Para aquel alumnado que conte cun ritmo de aprendizaxe máis rápido que a media, poderá ofrecérselle a posibilidade de axudar a outros compañeiros, a realización de actividades de profundización, lecturas, etc.
- Poderanse utilizar metodoloxías diversas co obxectivo de aumentar o rendemento escolar e a motivación do alumnado.

9. Aspectos transversais

9.a) Programación da educación en valores

A importancia da educación en valores radica que en contribuí a desenvolver as competencias e á consecución dos obxectivos.

Farase especial fincapé naqueles valores relacionados coa igualdade de xénero, o rechazo a todo tipo de violencia, a prevención e resolución pacífica de conflitos, o medioambiente, e a prevención de riscos laborais. Ademais, tamén se fomentarán os seguintes valores:

- A convivencia pacífica na interculturalidade, a súa aceptación e integración. Asemade rexeitaranse comportamentos sexistas ou xenófobos.
- Puntualidade e asistencia.
- A importancia da constancia, o traballo, e a organización e limpeza no posto de traballo.
- Concienciarase ao alumnado da enorme importancia de axustarse á legalidade en calquera ámbito da vida cotiá.

- Dende o principio de curso indicaráselles o uso correcto do material e equipos informáticos e as consecuencias negativas que leva consigo unha mala utilización.
- Participar, comunicarse, dialogar e empatizar cos demais.
- Colaboración nas tarefas, de forma que as responsabilidades estean equitativamente repartidas dentro do grupo de traballo.
- Cooperación na superación de dificultades que se presenten ó grupo, cunha actitude tolerante cara as ideas e as actitudes do resto dos/das compañeiros/as.
- A insistencia na importancia do aforro enerxético de maneira que o alumnado apague os equipos informáticos ao rematar a clase.
- O interese pola formación continua e a busca de solucións de forma autónoma.
- A valoración das vantaxes do uso de software libre e as oportunidades que ofrece tanto para o desenvolvemento profesional, persoal e e social.

Asimesmo, outros aspectos importantes de natureza máis técnica que se porán de relevancia son:

- A importancia do respecto pola propiedade intelectual.
- A neutralidade na rede e a necesidade de estándares abertos como mecanismo para o acceso democrático e non discriminante da información.
- A necesidade da actualización continua de coñecementos como medio para levar a cabo unha actividade profesional de calidade.

9.b) Actividades complementarias e extraescolares

Participación en cantas actividades complementarias e extraescolares se teñan previstas e acordadas polo Departamento de Informática ao longo do curso, en particular ou en xeral con outros grupos do centro educativo.

10. Outros apartados

10.1) Presencialidade

Empregarase o aula virtual de moodle do centro (<https://www.edu.xunta.gal/centros/iespazomerce/aulavirtual/>) como elemento central para os recursos teóricos e prácticos do módulo. Tamén terán acceso nesta aula virtual ó material de apoio, presentación de exercicios teóricos e prácticos e das tarefas a entregar.

Para a entrega das tarefas e a realización das probas, sempre que sexa posible, utilizarase tamén a aula virtual, convertindo dita aula virtual no centro de recursos principal do módulo.