

1. Identificación da programación
Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
27015773	Muralla Romana	Lugo	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 de proba libre

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome	Curso	Sesións semanais	Horas anuais	Sesións anuais
MP0612	Desenvolvemento web en contorno cliente	2023/2024	0	157	0

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

Profesorado responsable

Profesorado asignado ao módulo	ARTESINO RODRÍGUEZ ASCARIZ
Outro profesorado	

Estado: Pendente de supervisión inspector

2. Resultados de aprendizaxe e criterios de avaliación

2.1. Primeira parte da proba

2.1.1. Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultados de aprendizaxe do currículo
RA1 - Selecciona as arquitecturas e as tecnoloxías de programación sobre clientes web, para o que identifica e analiza as capacidades e as características de cada unha.
RA2 - Escribe sentenzas simples aplicando a sintaxe da linguaxe, e verifica a súa execución sobre navegadores web.
RA3 - Escribe código, para o que identifica e aplica as funcionalidades achegadas polos obxectos predefinidos da linguaxe.
RA4 - Programa código para clientes web, para o que analiza e utiliza estruturas definidas polo usuario.
RA5 - Desenvolve aplicacións web interactivas integrando mecanismos de manexo de eventos.
RA6 - Desenvolve aplicacións web, para o que analiza e aplica as características do modelo de obxectos do documento.
RA7 - Desenvolve aplicacións web dinámicas, para o que recoñece e aplica mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente e servidor.

2.1.2. Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos resultados de aprendizaxe por parte do alumnado

Criterios de avaliación do currículo
CA1.1 Caracterizáronse e diferenciáronse os modelos de execución de código no servidor e no cliente web.
CA1.2 Identificáronse as capacidades e os mecanismos de execución de código dos navegadores web.
CA1.3 Identificáronse e caracterizáronse as principais linguaxes relacionadas coa programación de clientes web.
CA1.4 Recoñecéronse as particularidades da programación de guións, e as súas vantaxes e desvantaxes sobre a programación tradicional.
CA1.5 Verificáronse os mecanismos de integración das linguaxes de marcas coas linguaxes de programación de clientes web.
CA1.6 Recoñecéronse e avaliáronse as ferramentas de programación sobre clientes web.

Cráterios de avaliación do currículo

CA2.1 Seleccionouse unha linguaxe de programación de clientes web en función das súas posibilidades.

CA2.2 Utilizáronse diversos tipos de variables e operadores dispoñibles na linguaxe.

CA2.3 Identificáronse os ámbitos de uso das variables.

CA2.4 Recoñecéronse e comprobáronse as peculiaridades da linguaxe respecto ás conversións entre tipos de datos.

CA2.5 Utilizáronse mecanismos de decisión na creación de bloques de sentenzas.

CA2.6 Utilizáronse bucles e verificouse o seu funcionamento.

CA2.7 Engadíronselle comentarios ao código.

CA2.8 Utilizáronse ferramentas e contornos para facilitar a programación, a proba e a depuración do código.

CA3.1 Identificáronse os obxectos predefinidos da linguaxe.

CA3.2 Analizáronse os obxectos referentes ás ventás do navegador e os documentos web que conteñan.

CA3.3 Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para cambiar o aspecto do navegador e o documento que conteña.

CA3.4 Xeráronse textos e etiquetas como resultado da execución de código no navegador.

CA3.5 Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para interactuar co usuario.

CA3.6 Utilizáronse as características propias da linguaxe en documentos compostos por varias ventás e marcos.

CA3.7 Utilizáronse cookies para almacenar información e recuperar o seu contido.

CA3.8 Depurouse e documentouse o código.

CA4.1 Clasificáronse e utilizáronse as funcións predefinidas da linguaxe.

CA4.2 Creáronse e utilizáronse funcións definidas polo usuario.

Criterios de avaliación do currículo

CA4.3 Recoñecéronse as características da linguaxe relativas á creación e o uso de arrays.

CA4.4 Creáronse e utilizáronse arrays.

CA4.5 Recoñecéronse as características de orientación a obxectos da linguaxe.

CA4.6 Creouse código para definir a estrutura de obxectos.

CA4.7 Creáronse métodos e propiedades.

CA4.8 Creouse código que faga uso de obxectos definidos polo usuario.

CA4.9 Depurouse e documentouse o código.

CA5.1 Recoñecéronse as posibilidades da linguaxe de marcas relativas á captura dos eventos producidos.

CA5.2 Identificáronse as características da linguaxe de programación relativas á xestión dos eventos.

CA5.3 Diferenciáronse os tipos de eventos que se poden manexar.

CA5.4 Creouse un código que capture e utilice eventos.

CA5.5 Recoñecéronse as capacidades da linguaxe relativas á xestión de formularios web.

CA5.6 Validáronse formularios web utilizando eventos.

CA5.7 Utilizáronse expresións regulares para facilitar os procedementos de validación.

CA5.8 Probouse e documentouse o código.

CA6.1 Recoñeceuse o modelo de obxectos do documento dunha páxina web.

CA6.2 Identificáronse os obxectos do modelo, as súas propiedades e os seus métodos.

CA6.3 Creouse e verificouse un código que acceda á estrutura do documento.

Crterios de avaliación do currículo
CA6.4 Créanse novos elementos da estrutura e modifícanse elementos xa existentes.
CA6.5 Asíanse accións aos eventos do modelo.
CA6.6 Identifícanse as diferenzas que presenta o modelo en función dos navegadores.
CA6.7 Programáanse aplicacións web de xeito que funcionen en navegadores con diferentes implementacións do modelo.
CA6.8 Independízanse o contido, o aspecto e o comportamento en aplicacións web.
CA7.1 Avalíanse as vantaxes e os inconvenientes de utilizar mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente e servidor web.
CA7.2 Analízanse os mecanismos dispoñibles para o establecemento da comunicación asíncrona.
CA7.3 Utilízanse os obxectos relacionados.
CA7.4 Identifícanse as propiedades e os métodos dos obxectos relacionados.
CA7.5 Utilízase comunicación asíncrona na actualización dinámica do documento web.
CA7.6 Utilízanse distintos formatos no envío e na recepción de información.
CA7.7 Programáanse aplicacións web asíncronas de xeito que funcionen en diferentes navegadores.
CA7.8 Clasifícanse e analízanse librarías que faciliten a incorporación das tecnoloxías de actualización dinámica á programación de páxinas web.
CA7.9 Créanse e depúranse programas que utilicen estas librarías.

2.2. Segunda parte da proba

2.2.1. Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultados de aprendizaxe do currículo
RA1 - Selecciona as arquitecturas e as tecnoloxías de programación sobre clientes web, para o que identifica e analiza as capacidades e as características de cada unha.

Resultados de aprendizaxe do currículo
RA2 - Escribe sentenzas simples aplicando a sintaxe da linguaxe, e verifica a súa execución sobre navegadores web.
RA3 - Escribe código, para o que identifica e aplica as funcionalidades achegadas polos obxectos predefinidos da linguaxe.
RA4 - Programa código para clientes web, para o que analiza e utiliza estruturas definidas polo usuario.
RA5 - Desenvolve aplicacións web interactivas integrando mecanismos de manexo de eventos.
RA6 - Desenvolve aplicacións web, para o que analiza e aplica as características do modelo de obxectos do documento.
RA7 - Desenvolve aplicacións web dinámicas, para o que recoñece e aplica mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente e servidor.

2.2.2. Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos resultados de aprendizaxe por parte do alumnado

Criterios de avaliación do currículo
CA1.1 Caracterizáronse e diferenciáronse os modelos de execución de código no servidor e no cliente web.
CA1.2 Identificáronse as capacidades e os mecanismos de execución de código dos navegadores web.
CA1.3 Identificáronse e caracterizáronse as principais linguaxes relacionadas coa programación de clientes web.
CA1.4 Recoñecéronse as particularidades da programación de guións, e as súas vantaxes e desvantaxes sobre a programación tradicional.
CA1.5 Verificáronse os mecanismos de integración das linguaxes de marcas coas linguaxes de programación de clientes web.
CA1.6 Recoñecéronse e avaliáronse as ferramentas de programación sobre clientes web.
CA2.1 Seleccionouse unha linguaxe de programación de clientes web en función das súas posibilidades.
CA2.2 Utilizáronse diversos tipos de variables e operadores dispoñibles na linguaxe.
CA2.3 Identificáronse os ámbitos de uso das variables.
CA2.4 Recoñecéronse e comprobáronse as peculiaridades da linguaxe respecto ás conversións entre tipos de datos.

Crterios de avaliación do currículo
CA2.5 Utilizáronse mecanismos de decisión na creación de bloques de sentenzas.
CA2.6 Utilizáronse bucles e verificouse o seu funcionamento.
CA2.7 Engadíronselle comentarios ao código.
CA2.8 Utilizáronse ferramentas e contornos para facilitar a programación, a proba e a depuración do código.
CA3.1 Identificáronse os obxectos predefinidos da linguaxe.
CA3.2 Analizáronse os obxectos referentes ás ventás do navegador e os documentos web que conteñan.
CA3.3 Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para cambiar o aspecto do navegador e o documento que conteña.
CA3.4 Xeráronse textos e etiquetas como resultado da execución de código no navegador.
CA3.5 Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para interactuar co usuario.
CA3.6 Utilizáronse as características propias da linguaxe en documentos compostos por varias ventás e marcos.
CA3.7 Utilizáronse cookies para almacenar información e recuperar o seu contido.
CA3.8 Depurouse e documentouse o código.
CA4.1 Clasificáronse e utilizáronse as funcións predefinidas da linguaxe.
CA4.2 Creáronse e utilizáronse funcións definidas polo usuario.
CA4.3 Recoñecéronse as características da linguaxe relativas á creación e o uso de arrays.
CA4.4 Creáronse e utilizáronse arrays.
CA4.5 Recoñecéronse as características de orientación a obxectos da linguaxe.
CA4.6 Creouse código para definir a estrutura de obxectos.

Crterios de avaliación do currículo
CA4.7 Creáronse métodos e propiedades.
CA4.8 Creouse código que faga uso de obxectos definidos polo usuario.
CA4.9 Depurouse e documentouse o código.
CA5.1 Recoñecéronse as posibilidades da linguaxe de marcas relativas á captura dos eventos producidos.
CA5.2 Identificáronse as características da linguaxe de programación relativas á xestión dos eventos.
CA5.3 Diferenciáronse os tipos de eventos que se poden manexar.
CA5.4 Creouse un código que capture e utilice eventos.
CA5.5 Recoñecéronse as capacidades da linguaxe relativas á xestión de formularios web.
CA5.6 Validáronse formularios web utilizando eventos.
CA5.7 Utilizáronse expresións regulares para facilitar os procedementos de validación.
CA5.8 Probouse e documentouse o código.
CA6.1 Recoñeceuse o modelo de obxectos do documento dunha páxina web.
CA6.2 Identificáronse os obxectos do modelo, as súas propiedades e os seus métodos.
CA6.3 Creouse e verificouse un código que acceda á estrutura do documento.
CA6.4 Creáronse novos elementos da estrutura e modificáronse elementos xa existentes.
CA6.5 Asociáronse accións aos eventos do modelo.
CA6.6 Identificáronse as diferenzas que presenta o modelo en función dos navegadores.
CA6.7 Programáronse aplicacións web de xeito que funcionen en navegadores con diferentes implementacións do modelo.

Crterios de avaliación do currículo

CA6.8 Independizáronse o contido, o aspecto e o comportamento en aplicacións web.

CA7.1 Avaliáronse as vantaxes e os inconvenientes de utilizar mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente e servidor web.

CA7.2 Analizáronse os mecanismos dispoñibles para o establecemento da comunicación asíncrona.

CA7.3 Utilizáronse os obxectos relacionados.

CA7.4 Identificáronse as propiedades e os métodos dos obxectos relacionados.

CA7.5 Utilizouse comunicación asíncrona na actualización dinámica do documento web.

CA7.6 Utilizáronse distintos formatos no envío e na recepción de información.

CA7.7 Programáronse aplicacións web asíncronas de xeito que funcionen en diferentes navegadores.

CA7.8 Clasificáronse e analizáronse librarías que faciliten a incorporación das tecnoloxías de actualización dinámica á programación de páxinas web.

CA7.9 Creáronse e depuráronse programas que utilicen estas librarías.

3. Mínimos exixibles para alcanzar a avaliación positiva e os criterios de cualificación

Tódolos criterios de avaliación serán mínimos esixibles.

A primeira proba terá carácter eliminatorio. O profesor ou a profesora do módulo profesional cualificará esta primeira parte da proba de 0 a 10 puntos. Para superala, as persoas aspirantes deberán obter unha puntuación igual ou superior a 5 puntos.

O profesor ou a profesora do módulo profesional cualificará a segunda parte da proba de 0 a 10 puntos. Para superala, as persoas aspirantes deberán obter unha puntuación igual ou superior a 5 puntos. As persoas que non superen a primeira parte da proba serán cualificadas cun 0 nesta segunda parte.

A cualificación final será a media aritmética das cualificacións obtidas en cada unha das partes, expresada con números enteiros, e redondeada á unidade máis próxima. No caso das persoas aspirantes que

suspendan a segunda parte da proba, a puntuación máxima que poderá asignarse será de 4 puntos.

4. Características da proba e instrumentos para o seu desenvolvemento

4.a) Primeira parte da proba

Proba escrita con preguntas tipo test e/ou preguntas de resposta breve, que versará sobre unha mostra suficientemente significativa dos criterios de avaliación establecidos na programación para esta parte.

Instrumentos necesarios: bolígrafo e papel.

4.b) Segunda parte da proba

Proba práctica nun ordenador, na que a persoa aspirante terá que resolver un ou varios exercicios empregando distintas tecnoloxías web en contorno cliente: JavaScript, DOM, AJAX, AJAJ, ou jQuery. Os exercicios terán que funcionar para que se poidan considerar aptos.

Instrumentos necesarios: un ordenador con Windows 10, Visual Studio Code, Notepad++, e os navegadores: Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Internet Explorer.