

# PRESENTACIÓN DEL MÓDULO

**F.P.** INFORMÁTICA

**2017/18**

<b>CICLO FORMATIVO:</b>	DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (GRADO SUPERIOR)
<b>MÓDULO:</b>	DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE
<b>CURSO:</b>	Segundo

## Contenido

1. CONTEXTUALIZACIÓN .....	3
2. ORGANIZACIÓN Y METODOLOGÍA .....	3
3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE .....	4
4. UNIDADES, SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN.....	5
5. PROCESO DE EVALUACIÓN DE ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN .....	6
6. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN .....	7
7. EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA .....	7
8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	8
9. NORMAS QUE EL ALUMNO DEBE RESPETAR.....	9

## 1. CONTEXTUALIZACIÓN

PROFESOR/A	Pablo Lizano Montalvo
Nº HORAS TOTALES	140
Nº HORAS SEMANALES	7
Nº HORAS PÉRDIDA DERECHO EVAL. CONTINUA	28
NORMATIVA	<p>Real Decreto 686/2010 de 20 de mayo establece el título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web y se fijan sus enseñanzas mínimas.</p> <p>Decreto 230/2011, de 28/07/2011 establece el currículo del ciclo formativo de grado superior DAW.</p>

## 2. ORGANIZACIÓN Y METODOLOGÍA

- Se impartirán **7 horas semanales** repartidas en sesiones de **2 horas el lunes, 3 horas el martes y 2 horas el jueves**.
- Se pretende un aprendizaje basado en una metodología activa donde el alumno sea protagonista de su propio proceso de aprendizaje a partir de unos conocimientos previos hasta lograr los resultados de aprendizaje del módulo.
- Las metodologías a emplear en la impartición de cada unidad de trabajo serán:
  - Exposición por parte del profesor de contenidos seguida de su aplicación práctica.
  - Uso del ordenador, software de entorno de desarrollo y demás recursos ligados a las TIC para la realización de las prácticas propuestas.
  - Planteamiento de problemas y tareas próximos a la realidad de la materia.
  - Planteamiento de prácticas que simulen entornos reales.
  - Desarrollo de actividades de autoaprendizaje y autoevaluación.

Para fomentar el autoaprendizaje del alumno, a partir de la Unidad 4, se seguirá un **Aprendizaje basado en Proyecto**, por la cual los alumnos deberán evolucionar un proyecto en 8 fases, en cada una de las cuales aplicará los contenidos de sus respectivas unidades en la evolución del proyecto.

- Se utilizará como herramienta el aula virtual de la plataforma Papa´s, el uso que se le dará es:
  - Tablón de anuncios en que se dejará cualquier comunicación del alumno (Notas, entrega de trabajos, ..)
  - Apuntes del módulo
  - Material y recursos necesarios para el desarrollo del módulo
  - Propuesta de prácticas
  - Entrega de prácticas
- Github: Como sistema de control de versiones.
- <https://neocities.org/> como hosting gratuito o similar para albergar proyectos.

### 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ref.	RESULTADO DE APRENDIZAJE
RA1	Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes Web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una.
RA2	Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web.
RA3	Escribe código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje.
RA4	Programa código para clientes Web analizando y utilizando estructuras definidas por el usuario.
RA5	Desarrolla aplicaciones Web interactivas integrando mecanismos de manejo de eventos.
RA6	Desarrolla aplicaciones web analizando y aplicando las características del modelo de objetos del documento.
RA7	Desarrolla servicios Web analizando su funcionamiento e implantando la estructura de sus componentes.

#### 4. UNIDADES, SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

Cada UT tiene un porcentaje sobre el total del curso y es el que se relaciona a continuación.

U.T	R.A.	PONDERACIÓN Sobre el total anual	Instrumentos de evaluación	EVALUACIÓN
UT 1. Navegadores Web	RA1	10%	Trabajo arquitectura navegador (33.3%)	1 <sup>a</sup>
UT 2. Configuración de Navegadores			Práctica GitHub (33.3%) Práctica uso de inspeccionador (33.3%)	1 <sup>o</sup>
UT 3. Sintaxis del Lenguaje Javascript	RA2 RA4	25%	Prueba Escrita(60%) Prueba contenidos prácticos (40%)	1 <sup>a</sup>
UT4. Objetos Predefinidos. Tipos por referencia en Javascript	RA4			1 <sup>o</sup>
UT 5. DOM. Modelo del Objeto Documento	RA3 RA5 RA6	15%	Prueba contenidos prácticos (100%)	1 <sup>o</sup>
UT 6. BOM. Modelo de Objetos del Navegador	RA3	10%	Prueba contenidos prácticos (33.3%)	2 <sup>a</sup>
UT 7. Formularios	RA3 RA5		Prueba contenidos prácticos (66.6%)	2 <sup>a</sup>
UT 8. Métodos de almacenamiento en Javascript	RA5	15%	Prueba contenidos prácticos (100%)	2 <sup>a</sup>
UT 9. Comunicación Asíncrona	RA7	25%	Prueba contenidos prácticos (60%)	2 <sup>a</sup>
UT 10. Integración de componentes			Prueba contenidos prácticos (20%)	2 <sup>a</sup>
UT 11. Librerías Javascript			Prueba contenidos prácticos (20%)	2 <sup>a</sup>

Para establecer la nota de la primera evaluación, al estar dividido los porcentajes de los diferentes RRAA al 50%, se multiplicará por 2 el valor de cada RA trabajado en esta primera evaluación.

La media final del curso podrá incrementarse en un punto en el caso de la entrega y superación de una práctica extraordinario de carácter optativo. Esta práctica será propuesta en base a un seminario sobre alguna librería JavaScript que tenga especial interés para el alumno.

## 5. PROCESO DE EVALUACIÓN DE ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Para aprobar el módulo deben superar todos los resultados de aprendizaje (RA) que forman parte del módulo.
- Una vez superado un Resultado de Aprendizaje (RA), que estará asociado a una o varias UT, éste estará aprobado para todo el curso, incluido la convocatoria extraordinaria.
- Si la evaluación de los ejercicios prácticos está suspensa (por estar mal realizados o no entregados en plazo), el resultado de aprendizaje al que pertenezcan estará suspenso, aunque las notas de los demás instrumentos de evaluación estén aprobadas.
- Cuando las prácticas estén suspensas, el alumno tendrá la oportunidad de realizar una nueva entrega (pudiendo el profesor poner prácticas distintas a las ya entregadas). La entrega de las prácticas siempre será anterior a la prueba objetiva de la UT correspondiente.
- Para la realización de exámenes teóricos, el alumno deberá haber superado las prácticas propuestas hasta la fecha. Las prácticas son clave para superar los resultados de aprendizaje, por tanto, no tiene sentido intentar superar un examen sin haber realizado la práctica.
- La nota de cada evaluación se calculará aplicándole el porcentaje (calculado del total) correspondiente a cada UT que se haya impartido en dicha evaluación.
- En la programación de aula se detallarán de cada Unidad de Trabajo los criterios de calificación de la misma.
- A la hora de calificar una práctica, el profesor solicitará al alumno que realice una defensa de la misma. El alumno tendrá que explicar cómo ha realizado la práctica y deberá contestar a las preguntas relacionadas con la práctica que le haga el profesor. La calificación se hará en función de esta defensa.
- Las prácticas se entregarán mediante tareas en Aula Virtual, hosting virtual y la en GitHub, pudiéndose hacer un seguimiento de los commit realizados en esta plataforma.
- En caso de duda de la autoría de la práctica, el profesor podrá solicitar una nueva funcionalidad o que se ejecute una corrección sobre la misma en presencia del profesor.
- Si el alumno no puede demostrar la autoría de su práctica, el RA asociado quedará suspenso y deberá realizar una prueba teórico-práctica para superar dicho RA.
- Propuesta de trabajo extraordinario. A final de segunda evaluación y si el seguimiento de la programación lo permite, se realizará un seminario acerca de alguna librería JavaScript de interés para el alumno. Este seminario incluirá una nueva práctica que si es superada supondrá el incremento de la nota media final del alumno en 1 punto.

## 6. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

- El alumno dispone de 2 convocatorias por curso (ordinaria en marzo y extraordinaria en junio).
- El nº total de convocatorias del módulo es de 4.
- El alumno podrá renunciar a la convocatoria de ordinaria en el plazo que establezca la Jefatura de Estudios.
- En la convocatoria extraordinaria, si el alumno no se presenta la renuncia se hace automáticamente, no hace falta solicitarla.
- La recuperación de los exámenes teóricos de las UUTT se realizará en la evaluación final del curso.
- En la convocatoria extraordinaria se recuperará las UT que tenga suspenso.
- Las prácticas deben de estar entregadas en plazo y aprobadas, si esto no es así hay que entregarlas de nuevo antes de la fecha del examen de la convocatoria extraordinaria en el aula virtual Papa's.
- Para poder presentarse a las diferentes recuperaciones de las evaluaciones en convocatoria ordinaria y extraordinaria, las prácticas deben de estar presentadas en plazo y aprobadas, si esto no es así hay que entregarlas de nuevo, pudiendo ser distintas a las propuestas inicialmente.
- Los alumnos con RA suspensos por no acreditar su autoría realizarán la recuperación en la evaluación final ordinaria y extraordinaria mediante una prueba objetiva.
- Para evitar agravios comparativos entre alumnos que entregan prácticas en tiempo y forma, las prácticas empleadas fuera de plazo tendrán una calificación máxima de 6 puntos. Este criterio intenta fomentar la responsabilidad del alumno en el cumplimiento de plazos de entrega, al igual que tendría que hacer en una empresa.

## 7. EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA

- La asistencia a clase es obligatoria y presencial. Aquellos alumnos cuyo número total de faltas injustificadas sea superior al **20%** de la carga total del módulo **140 horas**, es decir, **28 horas**, no tendrá derecho a la evaluación continua.
- Estos alumnos realizarán al final de curso una serie de pruebas que podrán ser distintas a las que realicen el resto de los alumnos que versarán sobre los contenidos impartidos durante el curso.
- Además de las pruebas realizadas anteriormente, el alumno deberá entregar los trabajos y prácticas realizadas durante el curso para poder aprobar, pudiéndosele exigir prácticas distintas al resto de alumnos.
- El plazo de entrega de estas prácticas será el establecido por el profesor y siempre antes del día de las pruebas dichas anteriormente.

## 8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Material:
  - 1 ordenadores en red para cada 2 alumnos
  - Acceso a Internet
  - Pizarra
  - Proyector
- Software:
  - Editor de texto plano
  - Entorno de Desarrollo Integrado
  - Programa de captura de equipos.
  - Procesador de Textos
  - Programa de manejo de transparencias
- Materiales de estudio suministrados por el profesor:
  - Apuntes y ejercicios (en papel y en formato electrónico).
  - Artículos de prensa y sitios web especializados.
  - Documentación y tutoriales de la Web.
- Para alumnos avanzados se recomienda tener actividades que permiten profundizar más en los conceptos estudiados. Es el profesor quien, en función de las circunstancias, determinará qué actividades se consideran mínimas y cuáles son para profundizar. Las actividades en este caso versaran en realizar nuevas funcionalidades a las prácticas programadas en cada una de las UUTT.
- Para los alumnos que no consigan los objetivos, se les plantearán tareas de refuerzo.



## 9. NORMAS QUE EL ALUMNO DEBE RESPETAR

- Se exige puntualidad a la hora de entrar al aula.
- No se permitirá entrar o salir del aula una vez se haya iniciado la clase ni tampoco entre las horas de cada bloque horario, salvo que el motivo esté justificado y con el permiso del profesor.
- Sólo se saldrá del aula en los períodos designados para ello (Recreo, mañana de 11:30 a 12:00 y tarde de 18:15 a 18:30)
- En caso de que el alumno vaya a clase con su ordenador portátil, esto solo lo conectará a la red con el permiso del profesor y cuando éste lo estime oportuno.
- Los teléfonos móviles permanecerán desconectados y guardados durante las horas de clase.
- Cada alumno ocupará en el aula siempre el mismo ordenador.
- Se deberá respetar el mobiliario y material informático del aula. Cada alumno o grupo será responsable de su puesto de trabajo (pc, mesa, etc.). Será el encargado de su buen estado (no rallar ni pintar mesas o equipos).
- Se deberá respetar la configuración original de los equipos.
- Está prohibido instalar programas en los equipos. Tampoco está permitida la descarga de programas o cualquier tipo de información, si no es con el permiso expreso del profesor.
- No está permitido el uso de chat o de correo electrónico para uso privado.
- Se deberá cuidar de no causar la pérdida de datos propios, de compañeros o del profesor.

EL INCUMPLIMIENTO DE ESTAS NORMAS SE CONSIDERARÁ COMO FALTA LEVE O GRAVE (SEGÚN PROPONGA EL DEPARTAMENTO DESPUÉS DE ESTUDIAR CADA CASO, CON LAS CONSIGUIENTES MEDIDAS QUE SE ESTIMEN OPORTUNAS).