

GUÍA DOCENTE

CERTIFICADO DE PROFESIONALIDADE

**IIFCD0110 CONFECCIÓN E PUBLICACIÓN DE PÁXINAS
WEB**

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E PLANIFICACIÓN DA AVALIACIÓN.....	4
3. SISTEMA DE AVALIACIÓN E SEGUIMIENTO DE APRENDIZAXE.....	22
3.1 Instrucción para a elaboración dos instrumentos de avaliación	24
4. INSTRUCCIÓN PARA O ENCHEMENTO DOS DOCUMENTOS.....	¡Error! Marcador no definido.
5. REXISTRO DOS RESULTADOS.....	¡Error! Marcador no definido.
6. FUNCIÓN DE LOS FORMADORES/AS	¡Error! Marcador no definido.
EXEMPLOS INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	¡Error! Marcador no definido.

1. INTRODUCCIÓN

Un **Certificado de Profesionalidade** é un documento que permite acreditar a un/a traballador/a en unha cualificación profesional do Catálogo Nacional das Cualificacións Profesionais (CNCP); por tanto, certifica as competencias profesionais que ten o individuo para o desenvolvemento dunha actividade laboral.

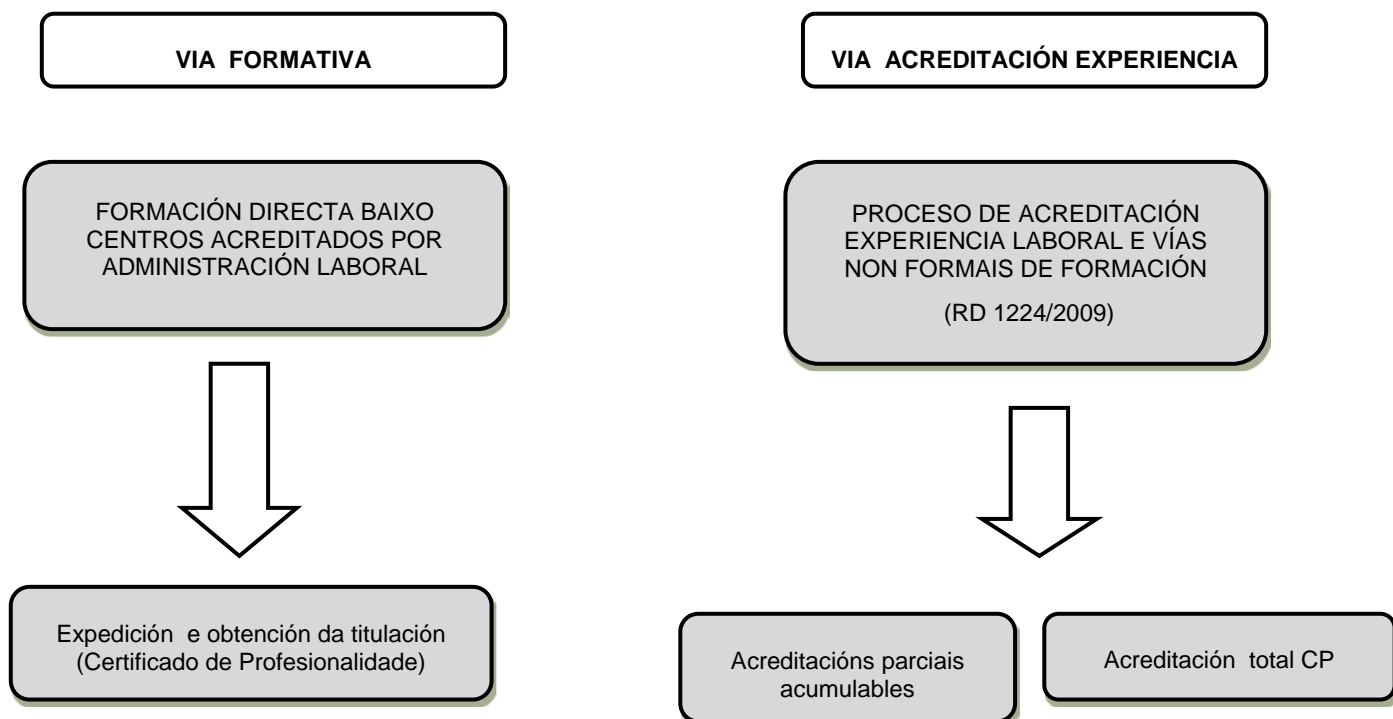
Este documento é emitido polo Servizo Público de Emprego Estatal (SEPE) ou polas Comunidades Autónomas e ten validez a nivel nacional.

Posuír un Certificado de Profesionalidade supón o incremento do currículo profesional, debido a que é un documento de carácter oficial que se valora en calquera proceso de selección convocado polas Administracións Públicas e acredita profesionalmente ante as empresas privadas.

Esta formación está regulada polo RD 34/2008, do 18 de xaneiro, modificado polo RD 189/2013 do 15 de marzo e desenvolvida na Orde ESS/1897/2013, do 10 de outubro.

Os certificados obtéñense, por unha banda, tras superar todos os módulos formativos que o integran e, por outra, mediante os procedementos para a avaliación e acreditación das competencias profesionais adquiridas a través da experiencia laboral ou de vías non formais de formación, segundo indícase no RD 1224/2009, do 17 de xullo.

Dita titulación é expedida directamente desde a Administración laboral competente mediante a presentación a probas para acreditar competencias laborais polo RD marcado anteriormente ou ben, pola realización de formación asociada aos mesmos a través do ficheiro de especialidades formativas que poden impartirse nos centros de formación acreditados polos servizos de emprego correspondentes.



PROCESO DE OBTENCIÓN DE CERTIFICADOS DE PROFESIONALIDADE

2. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E PLANIFICACIÓN DA AVALIACIÓN

O certificado de profesionalidade **IFCD0110 Confección e publicación de páxinas web** de 560 horas de duración, ten como competencia xeral “Crear e publicar páxinas web que integren textos, imaxes e outros elementos, utilizando linguaxes de marcas e editores apropiados, segundo especificacións e condicións de "usabilidade" dadas e realizar os procedementos de instalación e verificación das mesmas no servidor correspondente”.

O desenvolvemento da acción formativa estrutúrase da seguinte maneira:

Módulo formativo	Unidad formativa	Unidades de aprendizaxe (Unidades didácticas)
MF0950_2 Construción de Páxinas Web	UF1302 Creación de páxinas web coa linguaxe de marcas	-As linguaxes de marcas. -Imaxes e elementos multimedia. -Técnicas de accesibilidade e usabilidade. -Ferramentas de edición web
	UF1303 Elaboración de follas de estilo	-Follas de estilo na construción de páxinas web. -Deseño, localización e optimización dos contidos dunha páxina web.
	UF1304 Elaboración de persoais e formularios	-Formularios na construción de páxinas web. -Persoais na construción de páxinas web.
MF0951_2 Integración de Componentes Software en Páxinas Web	UF1305 Programación con linguaxes de guion en páxinas web	-Metodoloxía da programación -Linguaxe de guion -Elementos básicos da linguaxe de guion -Desenvolvemento de scripts -Xestión de obxectos da linguaxe de guion -Os eventos da linguaxe de guion -Procura e análise de scripts
	UF1306 Probas de funcionalidades e optimización de páxinas web	-Validacións de datos en páxinas web -Efectos especiais en páxinas web -Probas e verificacións en páxinas web
MF0952_2 Publicación de Páxinas Web	Non aplica	-Características de seguridade na publicación de páxinas web -Ferramentas de transferencia de arquivos -Publicación de páxinas web -Probas e verificación de páxinas web

*Segundo o RD 1531/2011, do 31 de outubro, modificado polo RD 628/2013, do 2 de agosto, polo que se regula este Certificado de Profesionalidade, establécese, no apartado de Orientacións Metodolóxicas correspondentes ao Módulo Formativo “ MF0950_2 Construción de Páxinas Web” que “As unidades formativas deberán superarse de forma correlativa.”

** Segundo o RD 1531/2011, do 31 de outubro, modificado polo RD 628/2013, do 2 de agosto, polo que se regula este Certificado de Profesionalidade, establécese, no apartado de Orientacións Metodolóxicas correspondentes ao Módulo Formativo “ MF0951_2 Integración de Compoñentes Software en Páxinas Web” que “Para acceder á unidade formativa 2 debe superarse a unidade formativa 1.”

As capacidades e criterios de avaliación marcados no RD 1531/2011, do 31 de outubro modificado polo RD 628/2013, do 2 de agosto, polo que se regula o certificado de profesionalidade ao que pertence este módulo formativo, enmárcanse dentro das unidades didácticas tal e como se detalla a continuación:

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1302 Creación de páxinas web coa linguaxe de marcas
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>C1: Identificar vos elementos proporcionados polas linguaxes de marcas e confeccionar páxinas web utilizando estas linguaxes tendo en conta as súas especificacións técnicas.</p> <p>CE1.1 Identificar a estrutura dunha páxina web escrita utilizando linguaxes de marcas, así como as seccións de cabeceira e corpo do documento, para identificar as partes que a forman segundo un deseño especificado.</p> <p>CE1.2 Describir as etiquetas e atributos que se utilizan para dar formato ao documento, así como para presentar información en forma de táboa e de listas.</p> <p>CE1.3 Describir as etiquetas e atributos que se utilizan para inserir ligazóns e direccionamentos, tanto dentro da páxina web como a outros documentos e páxinas situados en calquera destino.</p> <p>CE1.4 Identificar vos tipos de formatos dous arquivos multimedia, tanto audio como vídeo que se integran nas páxinas web.</p> <p>CE1.5 Citar as etiquetas e atributos que se necesitan para inserir imaxes e elementos multimedia, así como para crear mapas de imaxes en función das especificacións recibidas.</p> <p>CE1.6 Explicar vos criterios de « usabilidade» e accesibilidade aos contidos de páxinas web, para permitir unha mellor calidade de navegación e comprensión dous usuarios, tendo en conta criterios definidos e normativa estándar de accesibilidade e « usabilidade».</p> <p>CE1.7 Crear unha páxina web que inclúa varios marcos para a presentación doutras</p>	<p>1. As linguaxes de marcas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Características das linguaxes de marcas. – Utilización de etiquetas. – Compatibilidade. – Editores de texto. – Estrutura dun documento creado con linguaxe de marcas. – Comezo do arquivo. – Encabezados. – Título. – Estilos. – Corpo. – Scripts. – Navegadores web. – Navegadores modo texto. – Vos navegadores máis utilizados. – Explorer, Mozilla, Opera, etc. – Diferencias de visualización. – Marcas para dar formato ao documento. – Marcas de inicio e final. – Marcas de aspecto. – Marcas de parágrafo. – Marcas de fontes e cores. – Listas ordenadas. – Ligazóns e direccionamentos. – Creación dunha ligazón. – Tipos de ligazón. – **Áncoras. – Vínculos. – As ligazóns e a navegación. – Marcos e capas. – Marcos. – Creación de marcos. – Tipos de marcos. – Situación dous marcos. – Configuración dous marcos. – Capas. – Definición de capas.

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1302 Creación de páxinas web coa linguaxe de marcas
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>páxinas, seguindo unhas especificacións de deseño recibidas.</p> <p>CE1.8 Realizar páxinas web para presentar información cunha linguaxe de marcas de acordo a un deseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elixir as etiquetas para dar formato ao documento. - Mapear unha imaxe creando varias zonas activas. - Elixir as marcas para presentar a información en forma de listas e de táboas. - Inserir etiquetas para desprazarse dentro da mesma páxina. - Crear etiquetas para enlazar con outros documentos e direccións web. - Inserir marcas para presentar imaxes, sons e vídeos. - Especificar as etiquetas para crear marcos e relacionar varias páxinas. - Inserir as marcas que permitan a execución de programas. - Crear capas para presentar información en distintas zonas da páxina. - Identificar varios navegadores e probar a funcionalidade da páxina. - Aplicar criterios de « usabilidade» e accesibilidade. - Documentar a páxina realizada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de capas. - Utilización das capas. <p>2. Imaxes e elementos multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inserción de imaxes: formatos e atributos. - Incluír imaxes nas páxinas. - Atributos das imaxes. - Propiedades de localización das imaxes. - Mapas de imaxes. - Definición de mapa. - Creación dun mapa cunha imaxe. - Establecer diferentes partes na imaxe. - Vincular as diferentes partes da imaxe. - Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo e programas. - Características e propiedades dous elementos multimedia. - Recursos necesarios para ou funcionamento dous elementos multimedia. - Etiquetas e propiedades para a inserción de audio. - Etiquetas e propiedades para a inserción de vídeo. - Etiquetas e propiedades para a inserción de programas. - Formatos de audio e vídeo. - Descrición dous formatos de audio. - Descrición dous formatos de vídeo. - Configuración dous recursos para audio. - Configuración dous recursos para vídeo. - Marquesiñas. - Vos textos con movemento. - Utilización das etiquetas para incluír marquesiñas. - As marquesiñas e vos distintos navegadores. <p>3. Técnicas de accesibilidade e usabilidade</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accesibilidade web, vantaxes da accesibilidade. - Definición de Accesibilidade. - Aplicabilidade da Accesibilidade. - Descrición das vantaxes da Accesibilidade. - Facilitade de acceso. - Melloras na navegación. - Independencia dous navegadores. - Usabilidade web, importancia da usabilidade. - Definición de usabilidade. - Interacción web-individuo. - Aplicabilidade da usabilidade. - Recursos sobre usabilidade. - Aplicacións para verificar a accesibilidade de sitios web (estándares). - Recursos web de estándares.

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1302 Creación de páxinas web coa linguaxe de marcas
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
	<ul style="list-style-type: none"> – Utilización dos recursos nas páxinas web. – Comprobar a accesibilidade nas páxinas web. – Deseño de sitios web usables. – Descrición de sitios web usables. – Estudo da estrutura e deseño dos sitios web usables. – Adaptación de sitios web usables. – Utilización dos sitios web usables.
<p>C2: Identificar as características e funcionalidades das ferramentas de edición web, e utilizalas na creación de páxinas web tendo en conta as súas contornas de desenvolvemento.</p> <p>CE2.1 Identificar as funcións e características das ferramentas que se utilizan para a edición de páxinas web, tendo en conta as especificacións técnicas das mesmas.</p> <p>CE2.2 Interpretar a documentación técnica que proporciona a ferramenta de edición, mesmo se está editada na lingua estranxeira de uso máis frecuente no sector, para utilizala de axuda na realización de páxinas web, de acordo ás especificacións técnicas das mesmas.</p> <p>CE2.3 Instalar e configurar unha ferramenta de edición de páxinas web, segundo unhas especificacións recibidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Instalar a ferramenta de edición seguindo as especificacións técnicas. – Configurar a ferramenta para a súa utilización. <p>CE2.4 Realizar páxinas web con ferramentas de edición web, segundo un deseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar os compoñentes que proporciona a ferramenta para inserir elementos na páxina. – Configurar os atributos e propiedades dos elementos inseridos. – Probar a páxina realizada utilizando #varios navegadores web. – Corrixir os posibles erros que xurdan na elaboración da páxina. – Documentar a páxina realizada. 	<p>4. Ferramentas de edición web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Instalación e configuración de ferramentas de edición web. – Funcións e características. – Descrición dos elementos das ferramentas Web. – Localización dos elementos das ferramentas web. – Propiedades dos elementos das ferramentas web. – Tarefas a realizar cunha ferramenta de edición web. – A linguaxe de marcas e as ferramentas de edición web

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1303 Elaboración de follas de estilo
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>C1: Describir as características das follas de estilo para dar formato ás páxinas web, e crear ficheiros de estilo de acordo a un deseño especificado.</p>	<p>1. Follas de estilo na construción de páxinas web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Funcións e características. – Descrición de estilos.

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1303 Elaboración de follas de estilo
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>CE1.1 Identificar as características e vantaxes que proporcionan as follas de estilo para definir a forma de presentación das páxinas web segundo o deseño especificado.</p> <p>CE1.2 Describir as etiquetas e os atributos que se utilizan para definir estilos para unha páxina e para partes da mesma, tendo en conta unhas especificacións de deseño.</p> <p>CE1.3 Describir a sintaxe e os atributos que se utilizan para crear estilos, co fin de crear ficheiros con declaracións de estilos.</p> <p>CE1.4 Enlazar as páxinas dun sitio web cunha ficheiro de estilo, para homoxeneizar o aspecto do sitio web segundo unhas especificacións recibidas.</p> <p>CE1.5 Realizar un ficheiro con declaracións de estilo para homoxeneizar o formato dun sitio web, segundo un deseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar a sintaxe para utilizar para asignar o estilo ás etiquetas. – Enlazar as páxinas web ao ficheiro de estilos. – Probar as páxinas utilizando #varios navegadores web. – Aplicar criterios de «usabilidade» e accesibilidade. – Documentar o ficheiro creado. 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilización de estilos. – Os estilos na linguaxe de marcas. – Os estilos con ferramentas de edición web. – Follas de estilo e accesibilidade. – Adecuación das follas de estilos. – Tipos de estilo: incrustados, enlazados, importados, en liña. – Descrición dos tipos de estilo. – Enlazar unha folla de estilo externa a un documento HTML. – Incrustar un estilo dentro dun documento HTML. – Importar unha folla de estilo desde un documento HTML. – Importar unha folla de estilo, a través dun arquivo con estilos. – Utilización e optimización dos tipos de estilos. – Selectores e regras de estilo. – Estrutura dos estilos. – Sintaxe básica de estilos. – Utilización de elementos e seudoelementos. – Utilización de clases e seudoclasses. – Atributos de estilo para fontes, cor e fondo, texto e bloques (parágrafos). – Descrición dos atributos de estilo. – Utilización dos atributos de estilo. – Creación de ficheiros de estilo. – Definición dos ficheiros de estilo. – Creación de ficheiros de estilo xenéricos. – Adaptación dos ficheiros de estilo para distintas páxinas web

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1303 Elaboración de follas de estilo
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>C2: Diseñar, situar e optimizar os contidos dunha páxina web, para adecuala ao formato da mesma, facilitar a súa manexo aos usuarios e optimizala de acordo a un deseño especificado.</p> <p>CE2.1 Seleccionar os contidos da páxina web para adecualos ao formato da mesma de acordo coas especificacións recibidas.</p> <p>CE2.2 Situar e distribuír os elementos para facilitar o manexo da páxina por parte dos usuarios.</p> <p>CE2.3 Optimizar as páxinas web tendo en conta os seus elementos, contidos e as súas funcionalidades.</p>	<p>2. Deseño, localización e optimización dos contidos dunha páxina web.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Creación dun documento funcional. – Descrición dos obxectivos da páxina web. – Definición dos elementos funcionais da páxina web. – Descrición de cada elemento. – Deseño dos contidos. – Identificación da información para situar na páxina web. – Selección de contidos para cada elemento da páxina. – Utilización do documento funcional para as especificacións do deseño. – Tipos de páxina para a localización de contidos. – Definición dos tipos de páxina en base aos contidos e funcionalidades. – Selección dos tipos de páxina para a páxina web. – Utilización do documento funcional para as especificacións do tipo de páxina. – Especificacións de navegación. – Creación dun mapa de navegación de páxinas. – Utilización do documento funcional para integrar o mapa de navegación. – Elementos utilizados para a navegación. – Definición dos elementos utilizados para navegar. – Utilización do documento funcional para especificar os elementos de navegación. <p>Elaboración dunha guía de usuario.</p>

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1304 Elaboración de plantillas e formularios
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>C1: Confeccionar persoais para as páxinas web atendendo ás especificacións de deseño recibidas.</p> <p>CE1.1 Describir as características que ofrecen as persoais web na elaboración de páxinas con idéntico deseño.</p> <p>CE1.2 Describir as utilidades que ofrecen as ferramentas de edición de páxinas web para crear persoais, tendo en conta as especificacións técnicas da ferramenta.</p> <p>CE1.3 Crear persoais web con ferramentas de edición, de acordo a un deseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar as rexións editables e non editables que forman o persoal. – Inserir os elementos e asignar os atributos especificados. 	<p>1. Persoais na construción de páxinas web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Funcións e características. – Descrición dunha persoal web. – Elementos dunha persoal web. – Estrutura e organización dos elementos dos persoais. – Especificar as zonas modificables dun persoal e as partes fixas. – Utilización de persoais. – Campos editables e non editables. – Definir e crear os campos susceptibles de cambios nun persoal. – Definir e crear os campos non modificables nun persoal. – Aplicar persoais a páxinas web. – Os persoais na web. – Procura de persoais na rede.

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1304 Elaboración de plantillas e formularios
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<ul style="list-style-type: none"> – Aplicar criterios de «usabilidade» e accesibilidade. – Aplicar un persoal creado a unha páxina web. – Probar a páxina web co persoal asociado utilizando varios navegadores web. – Documentar o persoal realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> – Adaptación de persoais a páxinas web.
<p>C2: Crear formularios e integralos en páxinas web para incluír interactividade nas mesmas, seguindo unhas especificacións funcionais recibidas.</p> <p>CE2.1 Identificar as etiquetas e os atributos que se utilizan na creación dos formularios, tendo en conta as especificacións da linguaxe de marcas.</p> <p>CE2.2 Describir as etiquetas e os atributos que se utilizan para definir os controis que forman os formularios en función das interaccións para manexar.</p> <p>CE2.3 Realizar páxinas que incorporan formularios para interactuar co usuario, segundo un deseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar os controis que hai que crear e colocalos dentro do formulario. – Asignar as propiedades especificadas aos controis inseridos. – Asignar as propiedades ao formulario (acción, método e tipo de codificación). – Aplicar criterios de «usabilidade» e accesibilidade. – Probar a páxina e o formulario utilizando #varios navegadores web. – Corrixir os posibles erros que xurdan na elaboración da páxina e o formulario. – Documentar a páxina realizada. 	<p>1. Formularios na construción de páxinas web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Características. – A interactividade das páxinas web. – A variabilidade dos datos da páxina web. – O envío de información a servidores. – Elementos e atributos de formulario. – Descrición e definición dos elementos dun formulario. – Utilización de campos e textos. – Etiquetas dos formularios. – Tamaños, columnas e filas dos formularios. – Controis de formulario. – Descrición dos controis dos formularios. – Utilización de botóns de acción. – Utilización de lista despregables. – Utilización de casas de verificación. – Utilización de campos de textos. – Formularios e eventos. Criterios de accesibilidade e usabilidade no deseño de formularios. – Agrupación de datos. – Adecuación do tamaño do formulario (división en distintas páxinas). – Identificación dos campos obrigatorios. – Ordenación lóxica da petición de datos. – Información correcta ao usuario. – Utilización de páxinas de erro e de confirmación.

MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1305 Programación con linguaxes de guion en páxinas web
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>C1: Identificar as estruturas de programación e os tipos de datos que se utilizan na elaboración de scripts, de acordo a unhas especificacións recibidas.</p> <p>CE1.1 Describir as estruturas secuencial, condicional e de iteración que se utilizan para agrupar e organizar as accións dun programa.</p> <p>CE1.2 Recoñecer a sintaxe da linguaxe de guion que describen as estruturas de programación na elaboración de scripts, de acordo ás especificacións técnicas da linguaxe.</p> <p>CE1.3 Explicar os tipos de datos que se utilizan para representar e almacenar os valores das variables na</p>	<p>1. Metodoloxía da programación</p> <ul style="list-style-type: none"> – Lóxica de programación. – Descrición e utilización de operacións lóxicas. – Secuencias e partes dun programa. – Ordinogramas. – Descrición dun ordinograma. – Elementos dun ordinograma. – Operacións nun programa. – Implementación de elementos e operacións nun ordinograma. – Pseudocódigos.

MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1305 Programación con linguaxes de guion en páxinas web
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>elaboración de scripts, de acordo ás especificacións técnicas da linguaxe.</p> <p>CE1.4 Identificar os operadores que se utilizan para facer os cálculos e operacións dentro dun script.</p> <p>CE1.5 Citar as instrucións proporcionadas pola linguaxe de guion para realizar operacións de entrada e saída de datos, de acordo ás especificacións técnicas da linguaxe.</p> <p>CE1.6 Distinguir os métodos para executar un script utilizando #varios navegadores web.</p> <p>CE1.7 Interpretar scripts que resolvan un problema previamente especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar o tipo e o uso dos datos declarados dentro do script. – Describir as estruturas de programación utilizadas para organizar as accións do programa. – Recoñecer as instrucións proporcionadas pola linguaxe de script utilizadas nas operacións de manipulación, entrada e saída de datos. – Inserir o script dentro da páxina web utilizando as etiquetas apropiadas. – Probar a funcionalidade do script utilizando un navegador. – Detectar e corrixir os erros de sintaxes e de execución. – Documentar os cambios realizados no script. 	<ul style="list-style-type: none"> – Descrición de pseudocódigo. – Creación do pseudocódigo. – Obxectos. – Descrición de obxectos. – Funcións dos obxectos. – Comportamentos dos obxectos. – Atributos dos obxectos. – Creación de obxectos. – Exemplos de códigos en diferentes linguaxes. – Códigos en linguaxes estruturais. – Códigos en linguaxes scripts. – Códigos en linguaxes orientadas a obxectos. <p>2. Linguaxe de guion</p> <ul style="list-style-type: none"> – Características da linguaxe. – Descrición da linguaxe orientada a eventos. – Descrición da linguaxe interpretada. – A interactividade da linguaxe de guion. – Relación da linguaxe de guion e a linguaxe de marcas. – Extensión das capacidades da linguaxe de marcas. – Adición de propiedades interactivas. – Sintaxe da linguaxe de guion. – Etiquetas identificativas dentro da linguaxe de marcas. – Especificacións e características das instrucións. – Elementos da linguaxe de guion. – Variables. – Operacións. – Comparacións. – Asignacións. – Obxectos da linguaxe de guion. – Métodos. – Eventos. – Atributos. – Funcións. – Tipos de scripts: inmediatos, diferidos e híbridos. – Script dentro do corpo da linguaxe de marcas. – Executables ao abrir a páxina. – Executables por un evento. – Script dentro do encabezado da linguaxe de marcas. – Script dentro do corpo da linguaxe de marcas. – Execución dun script.

MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁGINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1305 Programación con linguaxes de guion en páxinas web
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
	<ul style="list-style-type: none"> – Execución ao cargar a páxina. – Execución despois de producirse un evento. – Execución do procedemento dentro da páxina. – Tempos de execución. – Erros de execución. <p>3. Elementos básicos da linguaxe de guion</p> <ul style="list-style-type: none"> – Variables e identificadores. – Declaración de variables. – Operacións con variables. – Tipos de datos. – Datos booleanos. – Datos numéricos. – Datos de texto. – Valores nulos. – Operadores e expresións. – Operadores de asignación. – Operadores de comparación. – Operadores aritméticos. – Operadores sobre bits. – Operadores lóxicos. – Operadores de cadeas de caracteres. – Operadores especiais. – Expresións de cadea. – Expresións aritméticas. – Expresións lóxicas. – Expresións de obxecto. – Estructuras de control. – Sentenza IF. – Sentenza WHILE. – Sentenza FOR. – Sentenza BREAK. – Sentenza CONTINUE. – Sentenza SWITCH. – Funcións. – Definición de funcións. – Sentenza RETURN. – Propiedades das funcións. – Funcións predefinidas da linguaxe de guion. – Creación de funcións. – Particularidades das funcións na linguaxe de guion. – Instrucións de entrada / saída. – Descrición e funcionamento das instrucións de entrada e saída. – Lectura de teclado de datos. – Almacenamento en variables. – Impresión en pantalla do resultado. – Sentenza PROMPT. – Sentenza DOCUMENT. WRITE.

MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1305 Programación con linguaxes de guion en páxinas web
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
	<ul style="list-style-type: none"> – Sentenza DOCUMENT. WRITE. 4. Desenvolvemento de scripts – Ferramentas de desenvolvemento, utilización. – Crear scripts con ferramentas de texto. – Crear scripts con aplicacións web. – Recursos en web para a creación de scripts. – Depuración de erros: erros de sintaxes e de execución. – Definición dos tipos de erros. – Escritura do programa fonte. – Compilación do programa fonte. – Corrección de erros de sintaxes. – Corrección de erros de execución. – Mensaxes de erro. – Funcións para controlar os erros.
<p>C2: Distinguir as propiedades e métodos dos obxectos proporcionados pola linguaxe de guion, en función das especificacións técnicas da linguaxe.</p> <p>CE2.1 Explicar os obxectos do navegador, así como as súas propiedades e métodos, que se utilizan para engadir funcionalidade ás páxinas web tendo en conta as especificacións técnicas da linguaxe.</p> <p>CE2.2 Identificar os obxectos predefinidos pola linguaxe de guion para manexar novas estruturas e utilidades que engadirán novas funcionalidades ás páxinas, de acordo ás especificacións técnicas da linguaxe.</p> <p>CE2.3 Describir e identificar os obxectos do documento que permiten engadir interactividade entre o usuario e o script, así como as súas propiedades e métodos.</p> <p>CE2.4 Describir os eventos que proporciona a linguaxe de guion: de rato, de teclado, de enfoque, de formulario e de carga, entre outros, para interactuar co usuario e relacionalos cos obxectos da linguaxe.</p> <p>CE2.5 Interpretar scripts que engaden efectos estéticos á presentación das páxinas:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar os obxectos sobre os que se aplican os efectos estéticos. – Identificar as propiedades e métodos utilizados para engadir os efectos. – Recoñecer os eventos utilizados para a realización das accións. – Describir a función ou funcións de efectos identificando os parámetros da mesma. – Realizar cambios no script seguindo unhas especificacións recibidas. – Detectar e corrixir os erros de sintaxes e de execución. – Documentar os cambios realizados. 	<p>1. Linguaxe de guion</p> <ul style="list-style-type: none"> – Características da linguaxe. – Descrición da linguaxe orientada a eventos. – Descrición da linguaxe interpretada. – A interactividade da linguaxe de guion. – Relación da linguaxe de guion e a linguaxe de marcas. – Extensión das capacidades da linguaxe de marcas. – Adición de propiedades interactivas. – Sintaxe da linguaxe de guion. – Etiquetas identificativas dentro da linguaxe de marcas. – Especificacións e características das instrucións. – Elementos da linguaxe de guion. – Variables. – Operacións. – Comparacións. – Asignacións. – Obxectos da linguaxe de guion. – Métodos. – Eventos. – Atributos. – Funcións. – Tipos de scripts: inmediatos, diferidos e híbridos. – Script dentro do corpo da linguaxe de marcas. – Executables ao abrir a páxina. – Executables por un evento. – Script dentro do encabezado da linguaxe de marcas.

MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁGINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1305 Programación con linguaxes de guion en páxinas web
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>CE2.6 Interpretar scripts nos que se validan as entradas de datos dos campos dun formulario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar os obxectos do formulario que son validados dentro do script. – Identificar as propiedades e métodos utilizados para validar cada entrada. – Recoñecer as funcións proporcionadas pola linguaxe de guion utilizadas para a validación de datos. – Describir os eventos que se utilizan na realización das accións. – Describir a función ou funcións de validación identificando os parámetros da mesma. – Realizar cambios no script seguindo unhas especificacións recibidas. – Detectar e corrixir os erros de sintaxes e de execución. – Documentar o script realizado. <p>CE2.7 Interpretar a documentación técnica asociada á linguaxe de guion, mesmo se está editada na lingua estranxeira de uso máis frecuente no sector, utilizándoa de axuda na integración de scripts.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Script dentro do corpo da linguaxe de marcas. – Execución dun script. – Execución ao cargar a páxina. – Execución despois de producirse un evento. – Execución do procedemento dentro da páxina. – Tempos de execución. – Erros de execución. <p>2. Elementos básicos da linguaxe de guion</p> <ul style="list-style-type: none"> – Variables e identificadores. – Declaración de variables. – Operacións con variables. – Tipos de datos. – Datos booleanos. – Datos numéricos. – Datos de texto. – Valores nulos. – Operadores e expresións. – Operadores de asignación. – Operadores de comparación. – Operadores aritméticos. – Operadores sobre bits. – Operadores lóxicos. – Operadores de cadeas de caracteres. – Operadores especiais. – Expresións de cadea. – Expresións aritméticas. – Expresións lóxicas. – Expresións de obxecto. – Estructuras de control. – Sentenza IF. – Sentenza WHILE. – Sentenza FOR. – Sentenza BREAK. – Sentenza CONTINUE. – Sentenza SWITCH. – Funcións. – Definición de funcións. – Sentenza RETURN. – Propiedades das funcións. – Funcións predefinidas da linguaxe de guion. – Creación de funcións. – Particularidades das funcións na linguaxe de guion. – Instrucións de entrada / saída. – Descrición e funcionamento das instrucións de entrada e saída. – Lectura de teclado de datos.

MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1305 Programación con linguaxes de guion en páxinas web
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
	<ul style="list-style-type: none"> - Almacenamento en variables. - Impresión en pantalla do resultado. - Sentenza PROMPT. - Sentenza DOCUMENT. WRITE. - Sentenza DOCUMENT. WRITE. 3. Desenvolvemento de scripts - Ferramentas de desenvolvemento, utilización. - Crear scripts con ferramentas de texto. - Crear scripts con aplicacións web. - Recursos en web para a creación de scripts. - Depuración de erros: erros de sintaxes e de execución. - Definición dos tipos de erros. - Escritura do programa fonte. - Compilación do programa fonte. - Corrección de erros de sintaxes. - Corrección de erros de execución. - Mensaxes de erro. - Funcións para controlar os erros. 4. Xestión de obxectos da linguaxe de guion - Xerarquía de obxectos. - Descrición de obxectos da xerarquía. - Propiedades compartidas dos obxectos. - Navegar pola xerarquía dos obxectos. - Propiedades e métodos dos obxectos do navegador. - O obxecto superior Windows#. - O obxecto navigator. - URL actual (location). - URL visitada polo usuario. - Contido do documento actual (document) - Título, cor do fondo, e formularios. - Propiedades e métodos dos obxectos do documento. - Propiedades do obxecto document. - Exemplos de propiedades de document. - Métodos de document. - Fluxo de escritura do documento. - Métodos open () e close () de document. - Propiedades e métodos dos obxectos do formulario. - Propiedades principais do obxecto form (Name, action, method, target).

MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁGINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1305 Programación con linguaxes de guion en páxinas web
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
	<ul style="list-style-type: none"> – Métodos do obxecto form (submit, reset, get, post). – Propiedades e métodos dos obxectos da linguaxe. – Document (escribir texto, cor fonte, cor fondo, obter elementos do documento actual HTML, título da páxina). – Windows (open). – History (go). – Locatiton (servidor). – Navigator (nome, versión e detalles do navegador).
<p>C3: Identificar scripts xa desenvolvidos que se adapten ás funcionalidades especificadas e integralos nas páxinas web de acordo a unhas especificacións recibidas.</p> <p>CE3.1 Localizar e descargar o compoñente xa desenvolvido xa sexa desde Internet ou desde as coleccións indicadas seguindo as especificacións recibidas.</p> <p>CE3.2 Identificar os obxectos, as súas propiedades e os seus métodos e a súa funcionalidade dentro do script xa desenvolvido co fin de axustalos á páxina onde se vai a integrar.</p> <p>CE3.3 Identificar os eventos incluídos no script para distinguir as interaccións co usuario.</p> <p>CE3.4 Describir a lóxica de funcionamento do script identificando as estruturas de programación e os datos cos que opera.</p> <p>CE3.5 Integrar scripts xa desenvolvidos nunha páxina web, para engadir funcionalidades específicas de acordo ás especificacións recibidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Descargar o compoñente xa desenvolvido. – Utilizar unha ferramenta de edición de script. – Modificar as propiedades e os atributos dos obxectos que compoñen o script para axustalo ás especificacións recibidas. – Comprobar a dispoñibilidade de utilización do script tendo en conta os dereitos de autor e a lexislación vixente. – Integrar o script á páxina web previamente indicada. – Probar a funcionalidade da páxina resultante utilizando un navegador. – Corrixir os erros detectados. – Documentar os procesos realizados. 	<p>5. Xestión de obxectos da linguaxe de guion</p> <ul style="list-style-type: none"> – Xerarquía de obxectos. – Descrición de obxectos da xerarquía. – Propiedades compartidas dos obxectos. – Navegar pola xerarquía dos obxectos. – Propiedades e métodos dos obxectos do navegador. – O obxecto superior Windows#. – O obxecto navegador. – URL actual (location). – URL visitada polo usuario. – Contido do documento actual (document) – Título, cor do fondo, e formularios. – Propiedades e métodos dos obxectos do documento. – Propiedades do obxecto document. – Exemplos de propiedades de document. – Métodos de document. – Fluxo de escritura do documento. – Métodos open () e close () de document. – Propiedades e métodos dos obxectos do formulario. – Propiedades principais do obxecto form (Name, action, method, target). – Métodos do obxecto form (submit, reset, get, post). – Propiedades e métodos dos obxectos da linguaxe. – Document (escribir texto, cor fonte, cor fondo, obter elementos do documento actual HTML, título da páxina). – Windows (open).

MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1305 Programación con linguaxes de guion en páxinas web
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
	<ul style="list-style-type: none"> - History (go). - Locatiton (servidor). - Navigator (nome, versión e detalles do navegador). <p>6. Os eventos da linguaxe de guion</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de eventos. - Definición de eventos. - Accións asociadas aos eventos. - Xerarquía dos eventos desde o obxecto Windows. - Eventos en elementos de formulario. - Onselect (ao seleccionar un elemento dun formulario). - Onchange (ao cambiar o estado dun elemento do formulario). - Eventos de rato. Eventos de teclado. - Eventos de rato. - Onmousedown (ao pulsar sobre un elemento da páxina). - Onmousemove (ao mover o rato pola páxina). - Onmouseout (ao saír da área ocupada por un elemento da páxina). - Onmouseover (ao entrar o punteiro do rato na área ocupada por un elemento da páxina). - Onmouseup (ao soltar o usuario o botón do rato que anteriormente pulsara). - Eventos de teclado: - Onkeydown (ao pulsar unha tecla o usuario). - Onkeypress (ao deixar pulsada unha tecla un tempo determinado). - Onkeyup (ao liberar a tecla apertada). - Eventos de enfoque. - Onblur (cando un elemento perde o foco da aplicación). - Onfocus (cando un elemento da páxina ou a xanela gañan o foco da aplicación). - Eventos de formulario - Onreset (ao facer clic no botón de reset dun formulario). - Onsubmit (ao pulsar o botón de enviar o formulario). - Eventos de xanela. - Onmove (ao mover a xanela do navegador).

MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1305 Programación con linguaxes de guion en páxinas web
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
	<ul style="list-style-type: none"> – Onresize (ao redimensionar a xanela do navegador). – Outros eventos. – Onunload (ao abandonar unha páxina). – Onload (ao terminar de cargarse a páxina ou imaxes). – Onclick (ao facer clic na o botón do rato sobre un elemento da páxina). – Ondragdrop (ao soltar algo que se arrastrou sobre a páxina). – Onerror (ao non poderse cargar un documento ou unha imaxe). – Onabort (ao deterse a carga dunha imaxe, da páxina ou irse da páxina). <p>7. Procura e análise de scripts</p> <ul style="list-style-type: none"> – Procura en sitios especializados. – Páxinas oficiais. – Tutoriales. – Foros. – Bibliotecas. – Operadores booleanos. – Funcionamento dos operadores booleanos. – Utilización en distintos buscadores. – Técnicas de procura. – Expresións. – Definicións de procuras. – Especificacións. – Técnicas de refinamiento de procuras. – Utilización de separadores. – Utilización de elementos de unión. – Reutilización de scripts. – Scripts gratuítos. – Xeneralización de códigos.

MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁXINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1306 Probas de funcionalidades e optimización de páxinas web
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>C1: Aplicar técnicas de proba e verificación da integración dos compoñentes na páxina web para comprobar parámetros de funcionalidade e «usabilidade», de acordo a unhas especificacións recibidas.</p> <p>CE1.1 Identificar as fases que interveñen na verificación da integración de compoñentes en páxinas.</p> <p>CE1.2 Clasificar os distintos tipos de arquivos que se van a integrar na páxina,</p>	<p>1. Validacións de datos en páxinas web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Funcións de validación. – Descrición das funcións. – Utilidade das funcións. – Implementación das funcións. – Validacións alfabéticas, numéricas e de data. Definición de validacións. – Código de validación. – Execución do código de validación. – Verificar formularios. – Identificación de datos.

MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁGINAS WEB	
UNIDADE FORMATIVA	UF1306 Probas de funcionalidades e optimización de páxinas web
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>verificando a instalación do « plug- in» correspondente na navegador web. CE1.3 Verificar a integración de scripts xa desenvolvidos en páxinas web para probar a súa funcionalidade:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Seleccionar varios navegadores. – Definir as contornas de proba. – Identificar os parámetros para verificar. – Documentar os procesos realizados. 	<ul style="list-style-type: none"> – Implementación do código de verificación. – Comprobación dos datos introducidos polo usuario. <p>2.Efectos especiais en páxinas web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Traballar con imaxes: imaxes de substitución e imaxes múltiples. – Selección de imaxes. – Optimización de imaxes. – Implementación de código con varias imaxes. – Traballar con textos: efectos estéticos e de movemento. – Creación de textos mellorados e con movemento. – Implementación de efectos. – Adecuación dos efectos á páxina web. – Traballar con marcos. – Onde utilizar os marcos. – Limitacións dos marcos. – Alternativas aos marcos. – Traballar con xanelas. – Creación de varias xanelas. – Interactividade entre varias xanelas. – Outros efectos. – Efectos con HTML. – Efectos con CSS. – Efectos con capas. <p>3.Probas e verificación en páxinas web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas de verificación. – Fundamentais. – Técnicas HTML. – Técnicas CSS. – Ferramentas de depuración para distintos navegadores. – Utilidades para HTML. Utilidades para javascripts. – Utilidades para CSS. – Utilidades para DOM. – Verificación da compatibilidade de scripts. – Parámetros para distintos navegadores. – Creación de código alternativo para diversos navegadores.

MF0952_2 PUBLICACIÓN DE PÁGINAS WEB	
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>C1: Identificar os recursos dispoñibles no sitio web e crear a estrutura de almacenamento para a publicación das páxinas e os seus compoñentes. CE1.1 Distinguir as características e parámetros de seguridade do sistema de arquivo do sitio web no que se vai a realizar a publicación das páxinas.</p>	<p>1. Características de seguridade na publicación de páxinas web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Seguridade en distintos sistemas de arquivos. – Sistema operativo Linux. – Sistema operativo Windows. – Outros sistemas operativos. – Permisos de acceso. – Tipos de accesos

MF0952_2 PUBLICACIÓN DE PÁXINAS WEB	
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>CE1.2 Clasificar os mandatos e comandos de uso posible, para realizar a xeración ou modificación da estrutura de almacenamento no sitio web de acordo a unhas instrucións recibidas.</p> <p>CE1.3 Nun caso práctico, no que se dispón dun servidor web, con acceso a un directorio no que contamos con permiso de creación, modificación e eliminación de elementos, para crear a infraestrutura de almacenamento do sitio web seguindo unhas especificacións recibidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Verificar os permisos de acceso ao directorio. – Crear os elementos da estrutura de almacenamento segundo especificacións recibidas. – Utilizar os comandos de creación, modificación e eliminación de elementos contedores na estrutura de almacenamento. – Identificar erros na creación e modificación de elementos no sistema de almacenamento. – Documentar os procesos realizados. 	<ul style="list-style-type: none"> – Elección do tipo de acceso – Implementación de accesos – Ordes de creación, modificación e borrado. – Descrición de ordes en distintos sistemas – Implementación e comprobación das distintas ordes. <p>2. Ferramentas de transferencia de arquivos</p> <ul style="list-style-type: none"> – Parámetros de configuración. – Parámetros xenéricos. – Parámetros específicos para diferentes servidores. – Conexión con sistemas remotos. – Descrición de sistemas remotos. – Ordes de conexión a sistemas remotos. – Operacións e Comandos / ordes para transferir arquivos. – Descrición de operacións de transferencia de arquivos. – Maneiras de transferir arquivos. – Fases para a transferencia de arquivos. – Operacións e Comandos / ordes para actualizar e eliminar arquivos. – Descrición de operacións de actualización e borrado de arquivos. – Fases para a actualización de arquivos. – Fases para a eliminación de arquivos
<p>C2: Transferir os arquivos ao sitio de publicación, usando as ferramentas establecidas segundo especificacións recibidas.</p> <p>CE2.1 Identificar as funcións e características das ferramentas que se utilizan para a transferencia de arquivos, tendo en conta as especificacións funcionais das mesmas.</p> <p>CE2.2 Identificar os comandos e ordes que proporciona a ferramenta, para realizar as operacións de transferencia segundo as especificacións recibidas.</p> <p>CE2.3 Especificar as posibles configuracións da ferramenta de transferencia, para crear a conexión co sitio web de acordo a unhas especificacións recibidas.</p> <p>CE2.4 Utilizar a ferramenta de transferencia, para manter actualizado o sitio web segundo especificacións recibidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Engadir novas páxinas e compoñentes ao sitio web. – Borrar páxinas e compoñentes do sitio web. – Actualizar páxinas e compoñentes no sitio web. – Documentar as tarefas realizadas. <p>CE2.5 Interpretar a documentación técnica que proporciona a ferramenta de</p>	<p>3. Ferramentas de transferencia de arquivos</p> <ul style="list-style-type: none"> – Parámetros de configuración. – Parámetros xenéricos. – Parámetros específicos para diferentes servidores. – Conexión con sistemas remotos. – Descrición de sistemas remotos. – Ordes de conexión a sistemas remotos. – Operacións e Comandos / ordes para transferir arquivos. – Descrición de operacións de transferencia de arquivos. – Maneiras de transferir arquivos. – Fases para a transferencia de arquivos. – Operacións e Comandos / ordes para actualizar e eliminar arquivos. – Descrición de operacións de actualización e borrado de arquivos. – Fases para a actualización de arquivos. – Fases para a eliminación de arquivos

MF0952_2 PUBLICACIÓN DE PÁXINAS WEB	
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<p>transferencia, mesmo se está editada na lingua estranxeira de uso máis frecuente no sector, utilizándoa de axuda na publicación de páxinas web, de acordo ás especificacións técnicas das mesmas</p>	
<p>C3: Verificar as páxinas transferidas, tendo en conta criterios de calidade e «usabilidade» para garantir a súa funcionalidade.</p> <p>CE3.1 Identificar as contornas de proba que se van a utilizar para a verificación en función das especificacións recibidas.</p> <p>CE3.2 Verificar os compoñentes de execución en navegador (plug- ins) para a reprodución de contidos especiais na páxina web, de acordo ás especificacións recibidas.</p> <p>CE3.3 Clasificar as características para verificar nos navegadores que se utilizan no mercado, para asegurar a compatibilidade das páxinas cos mesmos, segundo especificacións establecidas.</p> <p>CE3.4 Verificar as páxinas transferidas, para asegurar a funcionalidade das mesmas:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Comprobar que o aspecto estético das páxinas cumpren as especificacións de deseño e calidade establecidas. – Redirixir as ligazóns necesarias nas páxinas transferidas. – Identificar os posibles puntos conflictivos nas páxinas desenvolvidas. – Comprobar que as ligazóns incluídas nas páxinas cumpren as especificacións. – Documentar os procesos realizados. 	<p>4. Probas e verificación de páxinas web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas de verificación. – Verificar en base a criterios de calidade. – Verificar en base a criterios de usabilidade. – Ferramentas de depuración para distintos navegadores. – Ferramentas para Mozilla. – Ferramentas para Internet Explorer. – Ferramentas para Opera. – Creación e utilización de funcións de depuración. – Outras ferramentas. – Navegadores: tipos e « plug- ins». – Descrición de complementos. – Complementos para imaxes. – Complementos para música. – Complementos para vídeo. – Complementos para contidos. – Máquinas virtuais.
<p>C4: Expoñer as páxinas desenvolvidas en buscadores e directorios de acordo aos criterios de dispoñibilidade prefijados.</p> <p>CE4.1 Identificar e localizar buscadores e directorios na internet onde publicar as páxinas desenvolvidas.</p> <p>CE4.2 Identificar e describir os descritores que sintetizan o contido das páxinas co fin de que sexan atopadas polos buscadores.</p> <p>CE4.3 Dar de alta as páxinas publicadas en buscadores para expoñer as informacións contidas nelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Seleccionar os buscadores. – Incluír os descritores nas páxinas realizadas utilizando as etiquetas apropiadas. – Usar unha aplicación de publicación automática para publicar as páxinas realizadas. 	<p>5. Publicación de páxinas web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Buscadores xenéricos. – Inclusión da páxina en diversos buscadores. – Google, Altavista, etc. – Buscadores especializados. – Inclusión da páxina en diversos buscadores. – Temáticos. – Metabuscadores. – Xeográficos. – Por categorías. – Por palabras clave. – Descritores: palabras clave e sistemas normalizados de «metadatos». – Definición de descritores. – Utilidade dos descritores. – Incorporación dos descritores nunha páxina web. – Aplicacións de publicación automatizada. – Aplicacións gratuítas. – Aplicacións incorporadas a servidores gratuítos.

MF0952_2 PUBLICACIÓN DE PÁXINAS WEB	
Capacidades e Criterios de avaliación	Unidades didácticas
<ul style="list-style-type: none"> – Publicar manualmente as páxinas que non poidan publicarse cun procedemento automático. – Verificar periodicamente a funcionalidade da páxina publicada. 	<ul style="list-style-type: none"> – Aplicacións incorporadas a servidores de pago. – Procedementos de publicación. – Organización da información para publicar. – Localización da información para publicar. – Especificación da localización dos diferentes arquivos. Fases para publicar a páxina web.

A medida que se avance no desenvolvemento das unidades didácticas, o docente deberá avaliar aos alumnos en relación a estes criterios de avaliación.

O sistema de avaliación defínese no apartado seguinte.

3. SISTEMA DE AVALIACIÓN E SEGUIMIENTO DA APRENDIZAXE

A avaliación da adquisición das capacidades e competencias do módulo formativo, levará a cabo mediante:

- Avaliación continua
- Avaliación final.

A avaliación continua está formada polas actividades e supostos prácticos realizados na aula.

Entendemos por supostos prácticos os exercicios baseados en casos reais, simulacións ou situacións descritas previamente e de maneira detallada sobre a que o/o alumno/para debe expor unha solución ou proposta.

En canto ás actividades, son exercicios cunha breve formulación e de execución ou resolución inmediata.

Esta avaliación continua, é o resultado da media obtida entre as distintas puntuacións das probas establecidas e supoñen un 30% de peso na nota final.

Doutra banda, a avaliación final consistirá nunha proba de avaliación de todo o módulo formativo. Esta proba é de carácter teórico práctico e estará composta por preguntas abertas, así como por pequenos supostos prácticos. Nela veranse representadas todas as capacidades e unidades didácticas.

O peso desta proba é do 70%. No caso de que algún/algunha alumno/a non supere a proba final, programarase unha segunda convocatoria.

Cada unha destas probas dá resposta ás capacidades establecidas no Real Decreto de referencia.

Tanto os exercicios que compoñen a avaliación continua, como a proba de avaliación final, puntuaranse nunha escala de 0 a 10, sendo 5 a puntuación mínima para superala.

O resultado final do módulo valorarase en función dos seguintes baremos:

RESULTADO	PUNTUACIÓN
Non apto	De 0 a 4'99
Apto (Suficiente)	De 5 a 6'99
Apto (Notable)	De 7 a 8'99
Apto (Sobresaliente)	De 9 a 10

El registro de los resultados obtenidos de cada prueba se llevará a cabo en el documento denominado **Acta de Evaluación**.

A continuación se indican las pruebas mínimas a realizar en cada módulo y unidad formativa:

Módulo formativo	Unidade formativa	Probas de avaliación
MF0950_2 Construción de Páxinas Web	UF1302 Creación de páxinas web coa linguaxe de marcas	-Examen de la unidad formativa UF1302 -Supuesto práctico 1: Confección de páxinas web con linguaxes de marcas (Capacidade 1) -Supuesto práctico 2: Confección de páxinas web mediante ferramentas de edición (Capacidade 2)
	UF1303 Elaboración de follas de estilo	-Examen de la unidad formativa UF1303 -Supuesto práctico 1: Hojas y ficheros de estilo (Capacidade 1) -Actividad 1: Contenidos de páxinas web (Capacidade 2)
	UF1304 Elaboración de persoais e formularios	-Examen de la unidad formativa UF1304 -Supuesto práctico 1: Creación de plantillas (Capacidade 1) -Supuesto práctico 2: Creación e integración de formularios (Capacidade 2)
MF0951_2 Integración de Componentes Software en Páxinas Web	UF1305 Programación con linguaxes de guion en páxinas web	-Exame da unidade formativa UF1305 -Actividade 1: Datos para a elaboración de scripts (Capacidade 1) -Actividade 2: Linguaxe de guion (Capacidade 2) -Suposto práctico 1: Integración de scripts (Capacidade 3)
	UF1306 Pruebas de funcionalidades y optimización de páxinas web	-Exame da unidade formativa UF1306 -Actividade 1: Fases na verificación (Capacidade 1) -Actividade 2: Integración de componentes" (Capacidade 1) -Suposto práctico 1: Funcionalidade e usabilidade: verificación de scripts" (Capacidade 1)
MF0952_2 Publicación de Páxinas Web	Non aplica	-Exame do Módulo formativo MF0952_2 -Actividade 1: Almacenamento do sitio web (Capacidade 1) -Suposto práctico 1: Transferencia de arquivos e verificación (Capacidades 2 e 3) -Actividade 2: Buscadores e directorios (capacidade 4)

3.1 Instrucións para a elaboración dos instrumentos de avaliación

Os tipos de exercicios avaliábeis que se terán en conta na avaliación continua serán:

- Supostos prácticos
- Actividades

Polo menos debe realizarse un instrumento por cada 30 horas de curso.

No caso da avaliación final, o exercicio para realizar será:

- Proba de avaliación final

A continuación descríbese detalladamente as pautas para a elaboración destes instrumentos de avaliación.

A) Supostos prácticos

Definimos un suposto práctico como un exercicio no que se parte dunha situación descrita de maneira detallada sobre a cal o/o alumno/para debe expor unha solución ou unha proposta de resolución.

Para a elaboración deste tipo de instrumento é necesario indicar un punto de partida para situar ao/a alumno/a en un contexto determinado e a partir de aí realizar preguntas para que o/o alumno/para poida poñer en práctica os coñecementos adquiridos e poida demostrarse que supera a capacidade indicada.

Todo suposto práctico debe, por tanto, constar dun enunciado do exercicio e, en caso de ser necesario, información relativa ao mesmo para poder realizalo.

Ademais débese achegar un modelo coa resposta. No caso de que non exista unha resposta única, este modelo debe mostrar instrucións de realización do exercicio ou descrición dos pasos que debe dar o/a alumno/a para chegar a unha resolución no caso. A pesar de ser un exercicio de corrección subxectiva debe indicarse os puntos críticos que ha de incluír a solución do/da alumno/a para considerarse válido o exercicio e evidenciar que dá resposta á capacidade correspondente.

B) Actividades

Definimos as actividades como pequenos exercicios cunha breve formulación sobre o cal o/o alumno/para expón unha solución. Poden incluírse dentro das actividades a análise dunha normativa, a procura de información, selección de ferramentas...

As actividades deben incluír un enunciado do exercicio e, en caso de ser necesario, información relativa ao mesmo para poder realizalo.

Ademais débese achegar un modelo coa resposta. No caso de que non exista unha resposta única, este modelo debe mostrar instrucións de realización do exercicio ou descrición dos pasos que debe dar o/a alumno/a para chegar a unha resolución no caso. A pesar de ser un exercicio de corrección subxectiva debe indicarse os puntos críticos que ha de incluír a solución do/da alumno/a para considerarse válido o exercicio e evidenciar que dá resposta á capacidade correspondente.

C) Proba de avaliación final

A Orde ESS/1897/2013 indica que: *“Al término de cada módulo formativo se aplicará una prueba de evaluación final de carácter teórico-práctico que estará referida al conjunto de las capacidades, criterios de evaluación y contenidos asociados a dicho módulo.*

(...)

Cando o módulo estrutúrese en unidades formativas, a citada proba configurarase de maneira que permita identificar a puntuación obtida en cada unha delas.”

É dicir, os/as alumnos/ as deben presentarse a un exame ou proba de avaliación final por cada Módulo Formativo e no caso de que ese módulo estea formado por varias Unidades Formativas, o exame estará diferenciado de maneira que se poida asignar unha puntuación a cada Unidade Formativa.

O mínimo de preguntas/exercicios que debe ter unha proba de avaliación é de 5. As características das mesmas son:

- Unicamente realizaranse preguntas de resposta aberta e de desenvolvemento.
- Débense incluír sempre algún exercicio de carácter práctico.
- Debe indicarse en cada pregunta a capacidade coa cal se relaciona e a puntuación de cada unha.
- O exame puntúase de 0 a 10, sendo a nota mínima para superalo de 5.

Ademais débese achegar un modelo coa resposta. No caso de que non exista unha resposta única, este modelo debe mostrar instrucións de realización do exercicio ou descrición dos pasos que debe dar o/a alumno/a para chegar a unha resolución no caso. A pesar de ser un exercicio de corrección subxectiva debe indicarse os puntos críticos que ha de incluír a solución do/da alumno/a para considerarse válido o exercicio e evidenciar que dá resposta á capacidade.

Tendo en conta que a normativa contempla dúas convocatorias de exame, débense entregar dous modelos de exame diferentes por UF/ MF.

4. INSTRUCIÓNS PARA O ENCHEMENTO DOS DOCUMENTOS

O/a docente debe dispoñer dos seguintes documentos:

- Anexo III. Planificación didáctica.
- Anexo IV. Programación didáctica.
- Anexo V. Planificación da avaliación da aprendizaxe.
- Anexo VI. Informe de avaliación individualizado
- Anexo VII. Acta de avaliación

Destes documentos, o/a docente debe completar ou cumprimentar os seguintes da maneira que se indica.

A) Anexo IV Programación didáctica

Farase entrega ao/á docente deste documento elaborado, no cal poderá revisar e adaptar:

- Estratexias metodolóxicas, actividades de aprendizaxes e recursos didácticos.
- Espazos, instalacións e equipamentos.

ANEXO IV
Programación didáctica

CERTIFICADO DE PROFESIONALIDADE/ NÚMERO DE CURSO: IFCD0110 CONFECCIÓN Y PUBLICACIÓN DE PÁXINAS WEB
 DURACIÓN DO CERTIFICADO: 560 horas DATAS DE IMPARTICIÓ: 00/00/00 – 00/00/00
 CENTRO DE FORMACIÓN: LOCALIDADE: PROVINCIA:
 DIRECCIÓN:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DO MÓDULO

IDENTIFICACIÓN DO MÓDULO: MF0950_2 Construción de páxinas web HORAS: 210
 OBTXECTIVO XERAL DO MÓDULO: Construír páxinas web

UNIDADE E FORMATIVA:	UF1302: Creación de páxinas web ca linguaxe de marcas	Horas:	80
Obxectivos específicos	Contidos ²	Estratexias metodolóxicas, actividades de aprendizaxe e recursos didácticos ³	Espazos, instalacións e equipamento ⁴
Logro dos resultados de aprendizaxe expresados nas capacidade e criterios de avaliación ¹ C1. Identificar os elementos proporcionados polas linguaxes de marcas e confeccionar páxinas web empregando estas linguaxes tendo en conta as súas especificacións técnicas. CE1.1 Identificar a estrutura dunha páxina web escrita utilizando linguaxes de marcas, así como as seccións de cabeceira e corpo do documento, para identificar as partes que a forman segundo un deseño especificado. CE1.2 Describir as etiquetas e atributos que se empregan para dar formato ó documento, así como para presentar información en forma de táboa e de listas.	1. As linguaxes de marcas. – Características das linguaxes de marcas. – Emprego de etiquetas. – Compatibilidade. – Editores de texto. – Estrutura dun documento creado con linguaxe de marcas. – Comezo do arquivo. – Encabezados. – Título. – Estilos. – Corpo.	A estratexia metodolóxica empregada segue, en todo momento, as indicacións establecidas na Orde ESS/1897/2013, do 10 de outubro, pola que se desenvolve o Real Decreto 34/2008, do 18 de xaneiro, polo que se regulan os certificados de profesionalidade e os reais decretos poos que se establecen certificados de profesionalidade ditados na súa aplicación. Neste módulo formativo "Construción de páxinas web"	Segundo se establece no apartado V relativo ós requisitos mínimos de espazos, instalacións e equipamentos do RD 1531/2011, do 31 de outubro, modificado polo RD 628/2013, de 2 de agosto, para o desenvolvemento desta capacidade e contárase cunha <u>aula de informática</u> de 45 m ² se se conta con 15 alumnos/as ou 75 m ² se son 25. O equipamento co que contará a <u>aula de informática</u> debe ser o seguinte:

1. Incluír as capacidades e criterios de avaliación tal e como se describen no certificado de profesionalidade.
 2. Introducir os contidos que se contemplan no certificado, asignándoos ás capacidades correspondentes e secuenciándoos pedagoxicamente.
 3. Especificar as diferentes accións de ensinanza-aprendizaxe que teñen que realizar os formadores e/ou alumnos para lograr as capacidades, indicando os métodos didácticos a utilizar e os recursos didácticos asociados. Inclúense neste apartado as actividades de aprendizaxe a realizar polos alumnos.
 4. Indicar os que corresponden exclusivamente a esa unidade formativa, considerando o establecido no apartado V do Anexo dos Reais Decretos que regulan os certificados.

B) Anexo V Planificación da avaliación da aprendizaxe

Neste documento o/a docente cumprimentará os seguintes apartados, tendo en conta as instrucións indicadas no apartado 3.1 Instrucións para a elaboración dos instrumentos de avaliación:

- Actividades e instrumentos de avaliación. Inclúiranse os instrumentos avaliábeis a realizar na aula cunha denominación sintética e unha descrición breve, indicando a capacidade ou capacidades á/ s que fai referencia. (Por exemplo: Suposto Práctico "Procesos da creación de documentos" consistente na realización dun esquema e redacción dun documento de especificacións sobre calidade" (Capacidade X)).
- Proba de avaliación final de módulo. Describírase o tipo de exame a realizar (Por exemplo: Proba de avaliación teórico-práctica do módulo no que se recollen preguntas de desenvolvemento e relación de conceptos dos produtos editoriais multimedia, documentos de especificacións, libros de estilo, estándares de calidade, indicadores e tipos de riscos durante a execución de produtos editoriais multimedia (Capacidade X))
- Espazos. Indicarase a aula necesaria para a realización dese instrumento.
- Duración. Detállarase a duración estimada en horas ou minutos do instrumento.
- Datas de avaliación. Establecerase a data prevista na que se avaliará ao alumno/a.



ANEXO V
Planificación da avaliación da aprendizaxe

CERTIFICADO DE PROFESIONALIDADE/ NÚMERO DE CURSO: IFCD0110 CONFECCIÓN E PUBLICACIÓN DE PÁXINAS WEB
 DURACIÓN DO CERTIFICADO: 560 Horas DATAS DE IMPARTICIÓN:
 CENTRO DE FORMACIÓN: LOCALIDADE: PROVINCIA:
 DIRECCIÓN:

PLANIFICACIÓN DA AVALIACIÓN DO APRENDIZAXE

MÓDULO FORMATIVO (con unidades formativas)		DURANTE O PROCESO DE APRENDIZAXE		REALIZACIÓN DA AVALIACIÓN	
	UNIDADES FORMATIVAS	ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN ¹	ESPAZOS	DURACIÓN	DATAS DE AVALIACIÓN ²
MF0950_2 Construción de páxinas web.	UF1302 Creación de páxinas web con linguaxes de marcas	E1: Suposto práctico 1 "Confección de páxinas web con linguaxes de marcas" no que os/as alumnos/as, mediante un deseño especificado polo/pola docente, crearán una páxina web, utilizando linguaxes de marcas. (Capacidade 1).	Aula de informática	2 Horas	00/00/00
		E2: Suposto práctico 2 "Confección de páxinas web, mediante ferramentas de edición" no que a partir dun deseño especificado polo/pola docente, o alumnado creará una páxina web, utilizando ferramentas de edición web. (Capacidade 2).		2 Horas	00/00/00
	UF1303 Elaboración de follas de estilo	E1: Suposto práctico 1 "Follas e arquivos de estilo" no que o alumnado realizará unha análise das características das follas de estilo para dar formato a páxinas web e creará arquivos para homoxeneizar o formato dun sitio web a partir dun deseño especificado polo/pola docente. (Capacidade 1).	Aula de informática	2 Horas	00/00/00
		E2: Actividade 1 "Contidos de páxinas web" consiste en el deseño, ubicación e optimización dos contidos dunha páxina web para adecuala ó formato da mesma, facilitando o seu manexo e optimización. (Capacidade 2).		1 Hora	00/00/00
UF1304 Elaboración de plantillas e formularios	E1: Suposto práctico 1 "Creación de plantillas" no que a partir dun deseño especificado polo/pola docente, o alumnado creará plantillas con ferramentas de edición web. (Capacidade 1).	Aula de informática	2 Horas	00/00/00	

1. Identificar as actividades e instrumentos de avaliación (E1,E2,etc...) indicando unha denominación sintética dos mesmos (páxinas, simulacións, probas obxectivas e/ou probas de resposta aberta).
2. As datas de avaliación estarán actualizadas no momento no que se efectúe a comunicación de inicio das accións formativas á administración competente.

5. REXISTRO DOS RESULTADOS

Para coñecer o grao de consecución das capacidades e obxectivos a lograr, o/a docente valerase das probas de avaliación enumeradas no apartado 3 desta guía.

As probas de avaliación foron elaboradas e deseñadas tendo en conta as **Capacidades (C)** e **Criterios de Avaliación (CE)** recollidos no Apartado III do Anexo I do RD 1531/2011, do 31 de outubro modificado polo RD 628/2013, do 2 de agosto.

Para o rexistro das puntuacións, o docente contará cun acta na que se rexistrarán as puntuacións individuais de cada alumno/a:

ANEXO VI
Informe de avaliación individualizado

CERTIFICADO DE PROFESIONALIDADE/ NÚMERO DE CURSO: IFCD0110 CONFECCIÓN E PUBLICACIÓN DE PÁXINAS WEB
 DURACIÓN DO CERTIFICADO: 560 Horas DATAS DE IMPARTICIÓN: 00/00/00 – 00/00/00
 CENTRO DE FORMACIÓN: DIRECCIÓN: LOCALIDADE: PROVINCIA:

INFORME DE AVALIACIÓN INDIVIDUALIZADO

Nome e apelidos do alumno/a:		MÓDULOS FORMATIVOS					PROBA DE AVALIACIÓN FINAL DO MÓDULO		CUALIFICACIÓN FINAL DO MÓDULO ⁵
		AVALIACIÓN DURANTE O PROCESO DE APRENDIZAXE					1ª Convocatoria ²		2ª Convocatoria ³
		Resultados nas actividades e instrumentos de AVALIACIÓN ¹					Puntuación Media ⁴		
MF0950_2 Construción de páxinas web	UF1302	E1	E2	E3	E4	...			APTO (puntuación final) / NON APTO
	UF1303								
	UF1304								
		AVALIACIÓN DURANTE O PROCESO DE APRENDIZAXE					1ª Convocatoria		2ª Convocatoria
		Resultados nas actividades e instrumentos de avaliación					Puntuación Media		
MF0951_2 Integración de componentes software en páxinas web	UF1305	E1	E2	E3	E4	...			APTO (puntuación final) / NON APTO
	UF1306								
		AVALIACIÓN DURANTE O PROCESO DE APRENDIZAXE					1ª Convocatoria		2ª Convocatoria
		Resultados nas actividades e instrumentos de avaliación					Puntuación Media		
MF0952_2 Publicación de páxinas web	MF0952_2	E1	E2	E3	E4	...			APTO (puntuación final) / NON APTO

1. Anotarse nos recadros as puntuacións obtidas nas distintas actividades e instrumentos de avaliación aplicados, que serán os que se identificaran na planificación da avaliación.
2. Incluirase en cada recadro a puntuación media lograda a partir das puntuacións obtidas nos distintos instrumentos.
3. En cada recadro reflectirase a puntuación obtida na proba de avaliación final do módulo aplicada na data prevista (1ª convocatoria). Si o módulo ten unidades formativas reflectirase a puntuación correspondente na proba de ditas unidades.
4. Incluirase as puntuacións obtidas solo si tivo que realizar a proba da 2ª convocatoria.
5. Introducirase a cualificación final obtida no módulo en termos de Non Apto ou Apto, neste último caso, indicando entre parénteses a puntuación final alcanzada polo alumno/a.

INFORME DE AVALIACIÓN INDIVIDUALIZADO

Estes datos rexistraranse, á súa vez e de maneira resumida, nun informe global do grupo:

ANEXO VII
Acta de avaliación

CERTIFICADO DE PROFESIONALIDADE/ NÚMERO DE CURSO: IFCD0110 CONFECCIÓN E PUBLICACIÓN DE PÁXINAS WEB
 DURACIÓN DO CERTIFICADO: 560 Horas DATAS DE IMPARTICIÓN: 00/00/00 – 00/00/00
 CENTRO DE FORMACIÓN: DIRECCIÓN: LOCALIDADE: PROVINCIA:

ACTA DE AVALIACIÓN¹

Nº	DNI/NIE	APELIDOS/NOME	MÓDULO 1			MÓDULO 2		MÓDULO 3	MÓDULO FPCT	PROPOSTA CERTIFICADO	PROPOSTA ACREDITACIÓN PARCIAL
			UF1	UF2	UF3	CALIFICACIÓN FINAL	UF1	UF2	CALIFICACIÓN FINAL	APTO(SUFICIENTE)/ APTO (NOTABLE)/ APTO(SOBRESAINTE)/ NON APTO	APTO(SUFICIENTE)/ APTO (NOTABLE)/ APTO(SOBRESAINTE)/ NON APTO
			APTO/ NON APTO			APTO(SUFICIENTE)/ APTO (NOTABLE)/ APTO(SOBRESAINTE)/ NON APTO	APTO/ NON APTO				

Módulo 1 Formador/a: Firma:	Módulo 2 Formador/a: Firma:	Módulo 3 Formador/a: Firma:	Responsable/Dirección Firma:
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------

1. A acta de avaliación debe incluír a totalidade dos módulos e, no seu caso, unidades formativas da acción correspondente ó certificado de profesionalidade. Preséntase un exemplo para módulo con unidades formativas (módulos 1) e sen elas (módulo 2).

ACTA DE AVALIACIÓN GLOBAL

6. FUNCIÓN DOS FORMADORES/AS

Segundo recóllese no RD 189/2013, o/a formador/a asignado deberá cumprir coas seguintes funcións:

- Desenvolver o plan de acollida dos grupos de alumnos/ as.
- Orientar e guiar ao alumnado na realización de actividades, o uso dos materiais e a utilización de ferramentas para a adquisición das capacidades.
- Fomentar a participación do alumnado, propoñendo actividades de reflexión e debate e de traballo en equipo tanto individuais como grupales.
- Realizar o seguimento e valoración das actividades realizadas polo alumnado, resolvendo dúbidas e solucionando problemas.
- Participar en todas as actividades que impliquen coordinación co equipo responsable da organización, xestión e desenvolvemento das accións formativas.

EXEMPLOS INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

ACTIVIDADE

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIÓN XERAIS E VALORACIÓN

Estrutura da proba: Para cada actividade práctica debe quedar constancia no presente documento dos traballos realizados.

Puntuación: a cualificación máxima será de 10 puntos.

Normas de enchemento: Utilizar bolígrafo de tinta azul e asinar no campo destinado para iso. Débense asinar todas as páxinas que se cumprimenten.

Enunciado contemplando a C3 (Capacidade 3)

No IES de Guijuelo, na Planificación Educativa de Centro como actividade extraescolar para alumnos de 1º e 2º de ESO, vai desenvolver unha actividade ambiental polo Carreiro Interpretado e accesible, preto da Ribeira do Arroio Alberche, no cal debes :

-Describir xogos atendendo a diferentes obxectivos, grupos de idade e contexto.

-Prever o material e os recursos para a execución de xogos considerando os obxectivos educativos fixados.

Instrucións de realización:

Para elaborar os xogos, os alumnos/ as deberán ter en conta que o contexto é o medio natural, por tanto os xogos basearanse no Medio transmitindo valores de respecto e aprecio polo mesmo, o tipo de actividades ou xogos dependerá da idade dos participantes sendo estes de entre 12-14 anos, as actividades terán diferentes ritmos, combinando grandes xogos, de pistas, teatralización do carreiro ou gymkhanas que como centro de interese poderán ter o respecto ao medio ambiente.... Por exemplo: Buscar pegadas de animais a través de pistas, xogos que como tema principal baséense na natureza: Raposo-coello, caza do raposo, Terremoto, hai- ku ou poesía natural...

Ao realizar os xogos e actividades teranse en conta as idades e tentarase que os grupos repartidos para realizalas sexan homoxéneos.

Para desenvolver os xogos os monitores e coordinador terán que facer unha previsión dos mesmos e ser moi exactos nos recursos que van necesitar e elaborar un plan B por se algún dos xogos planeados non puidese ser realizado e substituílo por outro. Sen deixar de lado os riscos que se poden correr ao realizar estes xogos nun medio como é o natural, é dicir antes de realizar calquera xogo o Coordinador e os monitores deberán inspeccionar o terreo, delimitándoo se é preciso con cinta de baliza se é necesario ou elementos identificadores e se hai obstáculos, limpalo.

EXAMEN

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIÓN XERAIS E VALORACIÓN

Estrutura da proba: a proba componse de 9 preguntas abertas e unha final de desenvolvemento.

Puntuación: a cualificación máxima será de 10 puntos. Cada pregunta correcta puntuarase con 0,5 puntos. A última para desenvolver puntuará sobre 5,5 puntos.

Normas de enchemento: Utilizar bolígrafo de tinta azul e asinar no campo destinado para iso.

1. Tras finalizar o redeseño do logotipo dun cliente en que formato poderíamos entregalo? Razona a túa resposta. C1 (Capacidade 1) (0,5 puntos)

R. Se só se trata do logotipo, sen aplicar a ningún soporte concreto, utilizaríamos preferentemente un formato dixital.

2. Cal sería o factor de reprodución aproximado dun cartel tamaño DIN A0 cun orixinal en DIN A4? C1 (Capacidade 1) (0,5 puntos)

R. Sería 4. (Porcentaxe do 400% de ampliación). Factor de Reprodución = Tamaño da reprodución (A0 = 481 ancho x 1189 alto) / tamaño do orixinal (A4 = 210 ancho x 297 alto).

3. Respecto ao bosquexo do produto gráfico do anexo I reflicte con sinxeleza os conceptos subxacentes? ten impacto visual? Razona a túa resposta.

C2 (Capacidade 2) (0,5 puntos)

R. Para as persoas que coñecen o xogo si reflectiría con sinxeleza o concepto subxacente. O impacto visual si estaría conseguido polas propias características do debuxo: relación de proporción, simplicidade, orixinalidade, etc.

4. Respecto ao bosquexo do produto gráfico do anexo I cumpre as condicións de legibilidade respecto da tipografía e uso da cor? C2 (Capacidade 2) (0,5 puntos)

R. Trátase dun bosquexo en branco e negro, que se corresponde cunha das propiedades do produto (debuxos simples realizados con lapis), con dúas tipografías legibles por tamaño, forma e contraste: unha libre con aparencia de estar realizada a man, que corresponde ao texto da mensaxe e outra que se corresponde coa utilizada na marca do produto.

5. Respecto ao bosquexo de packaging do anexo I reflicte con sinxeleza os conceptos subxacentes? ten impacto visual? Razona a túa resposta. C3 (Capacidade 3) (0,5 puntos)

R. A primeira vista identifícase co típico formato de infusión adelgazante. Ten certo impacto visual ao incluír a cor vermella (non moi usual no packaging de infusións) e xogar coa mesma tipografía en diferentes grosos.

6. Respecto ao bosquexo de packaging do anexo I cumpre as condicións de legibilidade respecto da tipografía e uso da cor? C3 (Capacidade 3) (0,5 puntos)

R. Se é legible en canto ás tipografías utilizadas e o contraste de cor, aínda que peca do mesmo defecto que adoitan ter moitos produtos de packaging respecto das instrucións, composición, etc., ao utilizar un corpo demasiado pequeno.

7. Respecto ao bosquexo de proxecto multimedia do anexo I reflicte con sinxeleza os conceptos subxacentes? ten impacto visual? Razona a túa resposta.

C4 (Capacidade 4) (0,5 puntos)

R. Aínda que estea en inglés, o público obxectivo identifica perfectamente a idea central do sitio. O impacto visual conséguese mediante a secuencia dos tres bloques principais incluídos na parte central, os corpos das tipografías utilizadas, os debuxos que ilustran a explicación e a combinación de cores.

8. Respecto ao bosquexo de proxecto multimedia do anexo I cumpre os principios de funcionalidade, usabilidade e conectividade? C4 (Capacidade 4) (0,5 puntos)

R. Cumpre co criterio de funcionalidade, xa que funciona como se espera; a usabilidade tamén está garantida pola sinxeleza e facilidade de comprensión da interface e os vídeos de explicación presentes e accesibles; a conectividade tamén está alcanzada desde todas as perspectivas: o público obxectivo (usuario potencial) identifícase co produto e conecta facilmente coas funcionalidades e ligazóns propostos.

9. Como poderíamos enviar ao noso cliente un ficheiro cos bosquexos dixitais dun multimedia? C1 (Capacidade 1) (0,5 puntos)

R. Gardaríamos o arquivo modificado en TIFF, JPG ou PDF e poderíamos entregalo (dependendo do tamaño do arquivo) vía mail, a través de FTP (se nós ou o cliente dispoñen deste servizo), utilizar servizos online de transmisión de ficheiros, utilizar sistemas de almacenamento na nube ou ben gravándoo nun CD, DVD ou memoria externa (cartón SD ou USB Flash) e enviálo por correo normal.

10. Analiza a importancia do deseñador gráfico en relación cos principios de usabilidade de Jakob Nielsen C4 (Capacidade 4) (5,5 puntos)

R. A resposta pode ser moi aberta, en función do grao de comprensión que teña o alumno sobre estes principios (formulados en 2001) e a súa translación á realidade actual. En calquera caso, o deseñador debería ter en conta todos estes factores á hora de realizar os seus bosquexos:

Visibilidade do estado do sistema

O sistema debe sempre manter informado os usuarios do que ocorre, cun correcto feedback nun tempo razoable. O deseñador deberá contemplar unha solución visual que comunique este principio (cadros de diálogo, información contextual sobre textos ou iconas, iconas animadas ou barras de tempos de carga, etc.)

Correspondencia entre o sistema e o mundo real

O sistema debe falar a linguaxe dos usuarios con palabras, frases e conceptos familiares. Segue as convencións do mundo real. Feixe que a información apareza en forma natural e lóxica. O deseñador deberá respectar esa correspondencia e non realizar determinados exercicios “artísticos” que afasten os resultados da realidade, orixinando confusión ou incompreensión por parte do usuario.

Control e liberdade do usuario

Os usuarios frecuentemente elixen opcións por erro, por iso indica unha saída clara a esas situacións non desexadas sen necesidade de pasar por extensos diálogos. O deseñador terá que ter en conta o deseño de “atallos” que reconduzan ao usuario a zonas coñecidas “confortables”.

Consistencia e estándares

Os usuarios non teñen que adiviñar que as diferentes palabras, situacións ou accións significan o mesmo. O deseñador deberá manterse nuns determinados mínimos de estándares, a fin de non confundir ao usuario e mostrar, de maneira clara as alternativas, accións e situacións posibles, tal como as espera.

Evitar erros

Un deseño coidado que prevén problemas é mellor que unhas boas mensaxes de erro. O deseñador debe ter en conta todos os elementos que interveñen no proxecto para minimizar os posibles erros.

Recoñecemento

Feixe obxectos, accións e opcións visibles. O usuario non ten que lembrar información dunha parte a outra. As instrucións de uso do sistema deben estar visibles ou ser facilmente recuperables. O deseñador debe contemplar sempre que os distintos elementos deben ser reconecibles, incluíndo as instrucións de uso, axuda, etc. que sempre deben estar presentes (iconas de axuda, contacto, etc.)

Flexible e eficiente

Deseña un sistema que poida ser utilizado por un rango amplo de usuarios. Brinda instrucións cando sexan necesarias para novos usuarios sen dificultar o camiño de usuarios avanzados. Permite aos usuarios avanzados ir directamente ao contido que buscan. O deseñador debe pensar que a usabilidade debe ser universal, tanto para os novos usuarios como os expertos, polo que haberá que ter en conta a flexibilidade e eficiencia do deseño para todos os perfís de usuario.

Deseño minimalista

Non hai que mostrar información irrelevante. Cada pedazo de información extra compite coa importante e diminúe a súa relativa visibilidade. O deseñador debe contemplar xeralmente a máxima da sinxeleza nos seus deseños. Desta maneira conseguirá focalizar a atención e o interese dos usuarios nos elementos fundamentais e minimizando o risco de que se “perdan” noutros elementos máis irrelevantes.

Recoñecer, diagnosticar e recuperarse dos erros

Para axudar aos usuarios, as mensaxes de erro deben estar escritos en linguaxe sinxela, indicar o problema de forma precisa e indicar unha solución. O deseñador debe ter en conta o feedback que podemos proporcionar en caso de erro. Leste ha de ser claro e sinxelo e indicar a posible solución

Axuda e documentación

Facilita sempre unha documentación ou axuda. A información debe ser fácil de atopar, está dirixida ás tarefas dos usuarios, lista os pasos concretos para facer algo e é breve. O deseñador sempre debe ter en conta que, aínda que pense no nivel de usuario máis inexperto, haberá situacións nas que necesitará axuda. Podemos facilitar a axuda con información contextual, deseños distribuídos de forma secuencial, botóns específicos ou instrucións detalladas.

EXAMEN

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIÓN XERAIS E VALORACIÓN

Estrutura da proba: a proba componse de 6 preguntas abertas.

Puntuación: Cada pregunta indica xunto a ela a valoración, todas as preguntas sumadas dan 10, sendo necesario obter máis de 5 puntos nesta proba.

Normas de enchemento: Utilizar bolígrafo de tinta azul e asinar no campo destinado para iso.

1. Debuxa o diagrama de estrutura e navegación entre pantallas do produto multimedia que che entrego a continuación e a Arquitectura da Información dunha pantalla do produto, cos elementos que a compoñen. Responde ás seguintes cuestións:

- De que tipo de proxecto multimedia trátase?
- Que tipo de estrutura de navegación segue este proxecto?
- Enumera os elementos de navegación

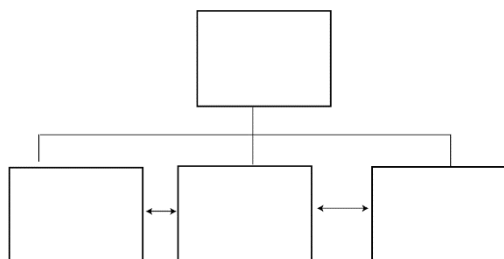
Esta pregunta ten un valor de 2 puntos.

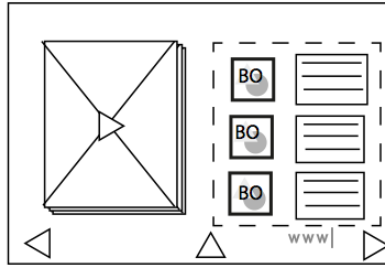
Esta pregunta cumpre coa C1 (Capacidade 1)

Respostas:

- Trátase de produto off line interactivo, de contido divulgativo, tipo presentación ou guía interactiva (sobre a India) en formato flash, pode verse en soporte como un computador ou DVD.
- Segue unha estrutura de navegación lineal ou secuencial, con dous niveis, xa que hai unha pantalla “menú” ou táboa de contidos, desde a que se pode ir a calquera das pantallas que a compoñen.
- Botóns (hipermedia) que dá acceso de navegación entre pantallas cara adiante, cara atrás e ao menú inicial. Tamén conteñen unha ligazón hipertexto que me saca do produto, xa que está enlazado a unha páxina web. E para navegar polos elementos que conteñen a pantalla, tamén lay uns botóns de desprazamento e hipermedia (imaxes con interactividade)

Diagrama da estrutura de navegación e AI dunha pantalla:





Puntuación:

El alumno obtendrá 0,75 si responde brevemente a las preguntas El alumno obtendrá 1,25 si responde a las preguntas y dibuja el esquema de navegación y por último la puntuación completa si desarrolla más cada respuesta y enriquece el diagrama.

2. Explica en qué consiste la arquitectura de un producto y menciona las diferentes arquitecturas que hay.

Enumera los tipos de arquitectura que se desarrollan para un producto multimedia.

Esta pregunta tiene un valor de 1 punto

Esta pregunta cumple con la C2 (Capacidad 2)

Respuesta:

Cuando hablamos de arquitectura, nos referimos a la forma de organizar un conjunto de datos elementales con el objetivo de facilitar su manipulación. Un dato elemental es la mínima información que se tienen en un sistema. Están los datos estáticos: los que ocupan siempre el mismo espacio de memoria. Y los datos dinámicos: ocupan un tamaño de memoria que va evolucionando según el tamaño que dicha estructura vaya adquiriendo

Tipo de Arquitecturas:

- A.Hardware
- A.Software
- A.de Red
- A.de la Información

Puntuación:

El alumno obtendrá 0,50 puntos si describe el concepto de arquitectura y 1 si además menciona los tipos de arquitectura de un producto multimedia.

3. Enumera y define las principales características de los elementos multimedia y de navegación de un producto multimedia con interactividad.

Esta pregunta tiene un valor de 2 puntos

Esta pregunta cumple con la C3 (Capacidad 3)

Respuesta:

ELEMENTO TEXTUAL (TEXTO)

Trátase dun texto que debe cumprir diversos aspectos como: legibilidade en pantalla, elección da fonte tipográfica, definir o seu estilo para que sexa legible en pantalla, como tamaño, interlineado, caixa alto ou baixa, categoría da súa xerarquía, como título, subtítulo, contido, etc..

O uso de elementos gráfico como o filete, marcos etc., que nos axuda a resaltar o seu contido.

ELEMENTOS VISUAIS:

As imaxes nos seus diversos formatos: As fotografías, debuxos, gráficos e outras imaxes estáticas deben pasarse a un formato que o computador poida manipular e presentar. Entre eses formatos están os **gráficos de mapas de bits e os gráficos vectoriais**.

- Os gráficos de mapas de bits almacenan, manipulan e representan as imaxes como filas e columnas de pequenos puntos, o que chamamos píxeles. Nun gráfico de mapa de bits, cada punto ten un lugar preciso definido pola súa fila e a súa columna. Algúns dos formatos de gráficos de mapas de bits máis comúns son o Graphical Interchange Format (GIF), o Tagged Image File Format (TIFF) e o Windows Bitmap (BMP).

Os gráficos vectoriais empregan fórmulas matemáticas para recrear a imaxe orixinal. Nun gráfico vectorial, os puntos non están definidos por unha dirección de fila e columna, senón pola relación espacial que teñen entre si. Os gráficos vectoriais poden reproducir as imaxes máis facilmente, e adoitan proporcionar unha imaxe mellor na maioría dos monitores. Entre os formatos de gráficos vectoriais figuran o Encapsulated Postscript (EPS).

- A imaxe dinámica, animada ou vídeo. Os arquivos de vídeo poden chegar a ser moi grandes, polo que adoitan reducirse de tamaño mediante a compresión. Algúns formatos habituais de compresión de vídeo son o Audio Vídeo Interleave (AVI), o Quicktime e o Motion Picture Experts Group (MPEG ou MPEG2). A animación tamén pode realzar elementos gráficos e de vídeo engadindo efectos especiais como o paso gradual dunha imaxe a outra sen solución de continuidade.

ELEMENTOS DE AUDIO/SON

Do mesmo xeito, podemos incorporar o elemento de audio nun proxecto multimedia, xa sexan, locuciones, sons, efectos, melodías..., e á súa vez, definir o tipo de función de cada un deles, como mostrar un erro na acción, avisos, lectura, música de fondo, etc.

É recomendable non abusar dos devandito efectos sonoros.

ELEMENTOS DE NAVEGACION

Os elementos multimedia incluídos nunha presentación necesitan unha contorna que empuxe ao usuario para aprender e interactuar coa información.

Entre os elementos interactivos están os **menús despregables**, pequenas xanelas que aparecen na pantalla do computador cunha **lista de instrucións ou elementos multimedia para que o usuario elixa**.

As **barras de desprazamento**, que adoitan estar situadas nun lado da pantalla, permiten ao usuario moverse ao longo dun documento ou imaxe extensa.

Os **hipervínculos** ou ligazóns conectan creativamente os diferentes elementos dunha presentación multimedia a través de texto coloreado ou subliñado ou por medio de iconas, que o usuario sinala co cursor e activa pulsándoos co mouse.

Puntuación

O alumno obterá 1 se enumera os diversos elementos, 1,5 se os explica escuetamente e 2 se o fai dunha maneira extensa e menciona algún exemplo

4. ¿Cales deben ser as características dun bo deseño de interacción (interface) nun produto editorial multimedia? Enumera como mínimo 5 e pon un exemplo.

Esta pregunta ten un valor de 1,5 puntos

Esta pregunta cumpre coa C4 (Capacidade 4)

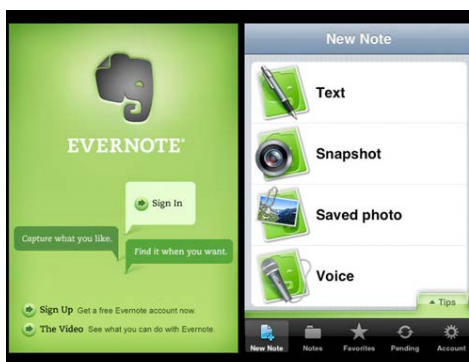
Resposta:

- Fácil de manexar por calquera usuario.
- Agradable á vista.
- Boa estruturación de menús e contido.
- Cores agradables relacionadas cos temas do produto.
- Correcta utilización de formas e organización destas.
- Limpeza á hora de saber a localización do usuario dentro do produto.
- Non debe existir información repetitiva.
- O usuario debe de sentir que coñece completamente como manexar e moverse polo produto.

Puntuación:

O alumno obterá 0,50 se enumera polo menos 5 as características, 1 se os explica e 1,5 se desenvolve todas as características con exemplo.

5. Describe as funcionalidades de cada elemento multimedia con interactividade que compoñen o deseño de pantalla do produto que mostro a continuación .Trátase dunha APP para dispositivos móbiles que facilita ao usuario a organización e xestión das súas tarefas.



Esta pregunta ten un valor de 2 puntos

Esta pregunta cumpre coa C4 (Capacidade 4)

Resposta:

Os elementos que aparecen na pantalla, son elementos multimedia, como imaxes vectoriais, imaxes de mapa de bits e texto.

Entre elas existen elementos de navegación que cumpren a función de enlazarnos a outras pantallas, encher bloques de texto, archivar datos, e gravación ou almacenamento de audio.

Puntuación:

O alumno obterá 1 punto se menciona polo menos 3 elementos e as súas funcións e a puntuación total se menciona máis desenvolvendo a resposta o máis completa posible.

6. Enumera que tipos de dereitos legais de uso poden existir para un elemento multimedia:

Esta pregunta ten un valor de 1,5 puntos

Esta pregunta cumpre coa C5 (Capacidade 5)

Resposta:

- Patentes refírese a un documento en que oficialmente se lle recoñece a alguén unha invención e os dereitos que dela derívanse. Fan referencia ás creacións orixinais, título de obra, base de datos, colección de obras, etc.
- Licencias: o permiso para poder modificar ou utilizar a propiedade intelectual dun autor ou autores.
- Royalties: Regalías, son certos beneficios de orde material que recibe o traballador de parte do seu empregador ou patrón, e que son apreciáveis en diñeiro para efectos previsionales e tributarios. Este produto pode ser desde unha película á patente dun invento, unha composición musical, ou unha franquía. Os royalties non só se pagan entre particulares. Tamén un particular, ou unha empresa, debe abonarllos ao Estado pola explotación dalgúns recursos naturais.

Puntuación:

O alumno obterá 1 punto se enumera polo menos os aspectos e a puntuación total se os desenvolve.

SUPOSTO PRÁCTICO

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIÓN XERAIS E VALORACIÓN

Estrutura da proba: a proba componse dun exercicio práctico, correspondente cos criterios de avaliación

Puntuación: a cualificación máxima do exame será de 10 puntos.

Normas de enchemento: Utilizar bolígrafo de tinta azul e asinar no campo destinado para iso.

Este suposto práctico cumpre coa C1 (Capacidade 1)

Tarefa a avaliar: Elaboración de composicións florais		Tempo de realización: 3 h					
Descrición: Con motivo do día da nai, partindo dunha botella de cristal, preténdese realizar un floreiro para unha rosa. Débase decorar utilizando as técnicas de elaboración adecuadas, as ferramentas e utensilios acordes ao traballo realizado, envoltorio, decoración e presentación do produto, aplicando as medidas de prevención e protección ambiental. Así mesmo avaliáense outros aspectos relacionados co interese, puntualidade, asistencia, aprendizaxe e a integración.					Sistema de Avallación		
					BIEN	REG	MAL
					1	0,5	0
Nº	Indicadores	B	R	M	Observación		
1	Técnica de elaboración						
2	Utilizar as ferramentas e utensilios adecuados						
3	Realizar un envoltorio acorde ao deseño						
4	Decoración e presentación						
5	Aplicar medidas de prevención e ambiental						
6	Interese						
7	Puntualidade						
8	Asistencia						
9	Integración						
10	Aprendizaxe						
Totais							
Calificación							

SUPOSTO PRÁCTICO

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONS XERAIS E VALORACIÓN

Estrutura da proba:

Puntuación: a cualificación máxima será de 10 puntos.

Normas de enchemento: Utilizar bolígrafo de tinta azul e asinar no campo destinado para iso.

CASO PRÁCTICO CAPACIDADES AVALIADAS C1 – C2 – C3

Segundo consta no planning de traballo da Central de Atención, hoxe te dedicarás exclusivamente a atender as axendas dos usuarios, así que debes ter claro unha serie de aspectos que van determinar como vas organizar a túa xornada de traballo. En relación a eles, contesta ás seguintes cuestións:

- 1) Que pasos seguirás para acceder á listaxe de axendas? (2 PUNTOS)

Identificación con usuario e contrasinal

- 2) Se coinciden á mesma hora unha axenda de revisión médica e outra de solicitude de datos pendentes, cal farías primeiro? Xustifica a túa resposta.(2 PUNTOS)

Realizárase primeiro a de revisión médica xa que é unha das axendas considerada como Urxentes

Unha vez que decidas cal das dúas axendas debes facer primeiro:

- 3) Como iniciarías esa conversación seguindo o protocolo estandarizado de presentación en teleasistencia? Como a terminaría seguindo o protocolo de despedida? (2 PUNTOS)

Presentación: Presentación do servizo, do profesional e saúdo personalizado

Despedida: Lembrar a información transmitida, lembrar a dispoñibilidade do servizo, preguntar se necesitan algo máis e deixar que o usuario finalice a chamada

Das dúas axendas anteriores, cando realizas a Axenda de Solicitude de Datos Pendentes, o usuario a quen lla realizas, Gabriel, diche que a semana pasada foi ao médico e que lle detectaron deterioración cognitiva

- 4) Debes deixar constancia da información que che transmitiu Gabriel? En que apartado do Expediente? (2 PUNTOS)

Si, no apartado referente ao Estado de Saúde

- 5) Se a coordinadora pedíseche redactar un informe da situación de Gabriel, que apartados debería conter? Explica de forma resumida o que poñerías en cada un deles. (2 PUNTOS)

Portada – Motivo – Datos do profesional e da empresa

Introdución / Xustificación

Desenvolvo / Análise

Conclusións

Anexos