

GUÍA DOCENTE

MÓDULO FORMATIVO

MF0950_2 Construcción de Páginas Web

1. INTRODUCCIÓN

Un **Certificado de Profesionalidad** es un documento que permite acreditar a un/a trabajador/a en una cualificación profesional del Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales (CNCP); por tanto, certifica las competencias profesionales que tiene el individuo para el desarrollo de una actividad laboral.

Este documento es emitido por el Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE) o por las Comunidades Autónomas y tiene validez a nivel nacional.

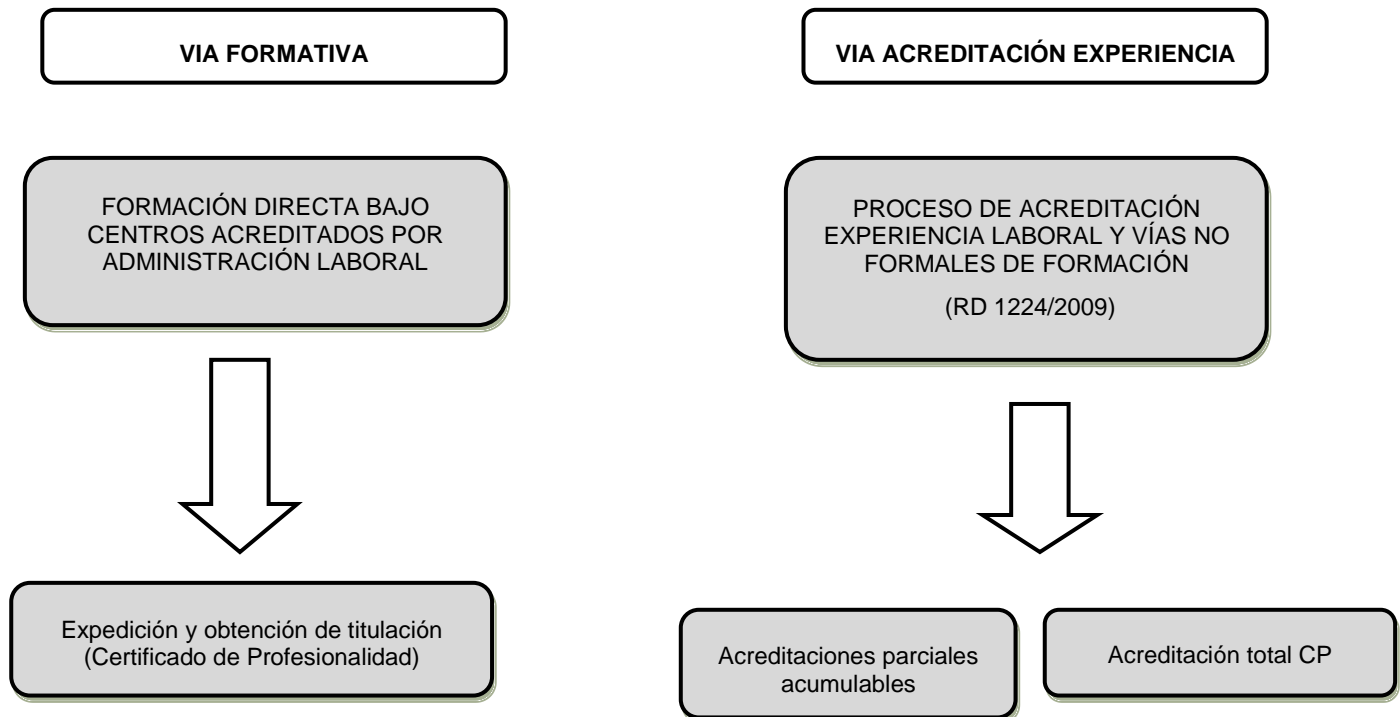
Poseer un Certificado de Profesionalidad supone el incremento del curriculum profesional, puesto que es un documento de carácter oficial que se valora en cualquier proceso de selección convocado por las Administraciones Públicas y acredita profesionalmente ante las empresas privadas.

Esta formación está regulada por el RD 34/2008, de 18 de enero, modificado por el RD 189/2013 de 15 de marzo.

Los certificados se obtienen, por una parte, tras superar todos los módulos formativos lo integran y, por otra, mediante los procedimientos para la evaluación y acreditación de las competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral o de vías no formales de formación, RD 1224/2009.

Dicha titulación es expedida directamente desde la Administración laboral competente mediante la presentación a pruebas para acreditar competencias laborales por el RD marcado anteriormente o bien, por la realización de formación asociada a los mismos a través del fichero de especialidades formativas que pueden impartirse en los centros de formación acreditados por los servicios de empleo correspondientes.

PROCESO DE OBTENCIÓN DE CERTIFICADOS DE PROFESIONALIDAD



2. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y PLANIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN

El módulo formativo **MF0950_2 Construcción de páginas web** de 210 horas de duración, tiene como unidad de competencia "*Construir páginas web*". Se encuentra dentro del siguiente certificado de profesionalidad:

- **IFCD0110 Confección y Publicación de Páginas Web** marcado bajo el RD 1531/2011 de 31 de octubre, modificado por el RD 628/2013 de 2 de agosto.

El desarrollo de la acción formativa se estructura de la siguiente manera:

Módulo formativo	Unidad formativa	Unidades de aprendizaje (Unidades didácticas)
MF0950_2 Construcción de Páginas Web	UF1302 Creación de páginas web con el lenguaje de marcas	-Los lenguajes de marcas. -Imágenes y elementos multimedia. -Técnicas de accesibilidad y usabilidad. -Herramientas de edición web.
	UF1303 Elaboración de hojas de estilo	-Hojas de estilo en la construcción de páginas web. -Diseño, ubicación y optimización de los contenidos de una página web.
	UF1304 Elaboración de plantillas y formularios	-Formularios en la construcción de páginas web. -Plantillas en la construcción de páginas web.

Las capacidades y criterios de evaluación marcados en el RD 1531/2011, de 31 de octubre, modificado por el RD 628/2013, de 2 de agosto, por el que se regula el certificado de profesionalidad al que pertenece este módulo formativo, se enmarcan dentro de las unidades didácticas tal y como se detalla a continuación:

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB	
UNIDAD FORMATIVA	UF1302 Creación de páginas web con el lenguaje de marcas
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>C1: Identificar los elementos proporcionados por los lenguajes de marcas y confeccionar páginas web utilizando estos lenguajes teniendo en cuenta sus especificaciones técnicas.</p> <p>CE1.1 Identificar la estructura de una página web escrita utilizando lenguajes de marcas, así como las secciones de cabecera y cuerpo del documento, para identificar las partes que la forman según un diseño especificado.</p> <p>CE1.2 Describir las etiquetas y atributos que se utilizan para dar formato al documento, así como para presentar información en forma de tabla y de listas.</p> <p>CE1.3 Describir las etiquetas y atributos que se utilizan para insertar enlaces y direccionamientos, tanto dentro de la página web como a otros documentos y páginas ubicados en cualquier destino.</p> <p>CE1.4 Identificar los tipos de formatos de los archivos multimedia, tanto audio como video que se integran en las páginas web.</p> <p>CE1.5 Citar las etiquetas y atributos que se necesitan para insertar imágenes y elementos multimedia, así como para crear mapas de imágenes en función de las especificaciones recibidas.</p> <p>CE1.6 Explicar los criterios de «usabilidad» y accesibilidad a los contenidos de páginas web, para permitir una mejor calidad de navegación y comprensión de los usuarios, teniendo en cuenta criterios definidos y normativa estándar de accesibilidad y «usabilidad».</p> <p>CE1.7 Crear una página web que incluya varios marcos para la presentación de otras páginas, siguiendo unas especificaciones de diseño recibidas.</p> <p>CE1.8 Realizar páginas web para presentar información con un lenguaje de marcas de acuerdo a un diseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elegir las etiquetas para dar formato al documento. - Mapear una imagen creando varias zonas activas. - Elegir las marcas para presentar la información en forma de listas y de tablas. - Insertar etiquetas para desplazarse dentro de la misma página. - Crear etiquetas para enlazar con otros documentos y direcciones web. 	<p>1. Los lenguajes de marcas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Características de los lenguajes de marcas. <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de etiquetas. - Compatibilidad. - Editores de texto. - Estructura de un documento creado con lenguaje de marcas. <ul style="list-style-type: none"> - Comienzo del archivo. - Encabezados. - Título. - Estilos. - Cuerpo. - Scripts. - Navegadores web. <ul style="list-style-type: none"> - Navegadores modo texto. - Los navegadores más utilizados. - Diferencias de visualización. - Marcas para dar formato al documento. <ul style="list-style-type: none"> - Marcas de inicio y final. - Marcas de aspecto. - Marcas de párrafo. - Marcas de fuentes y colores. - Enlaces y direccionamientos. <ul style="list-style-type: none"> - Creación de un enlace. - Tipos de enlace. - Los enlaces y la navegación. - Marcos y capas. <ul style="list-style-type: none"> - Marcos. <ul style="list-style-type: none"> - Creación de marcos. - Tipos de marcos. - Situación de los marcos. - Configuración de los marcos. - Capas. <ul style="list-style-type: none"> - Definición de capas. - Creación de capas. - Utilización de las capas. <p>2. Imágenes y elementos multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inserción de imágenes: formatos y atributos. <ul style="list-style-type: none"> - Incluir imágenes en las páginas. - Atributos de las imágenes. - Propiedades de ubicación de las imágenes. - Mapas de imágenes. <ul style="list-style-type: none"> - Definición de mapa.

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB	
UNIDAD FORMATIVA	UF1302 Creación de páginas web con el lenguaje de marcas
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<ul style="list-style-type: none"> – Insertar marcas para presentar imágenes, sonidos y vídeos. – Especificar las etiquetas para crear marcos y relacionar varias páginas. – Insertar las marcas que permitan la ejecución de programas. – Crear capas para presentar información en distintas zonas de la página. – Identificar varios navegadores y probar la funcionalidad de la página. – Aplicar criterios de «usabilidad» y accesibilidad. – Documentar la página realizada. 	<ul style="list-style-type: none"> – Creación de un mapa con una imagen. <ul style="list-style-type: none"> – Establecer diferentes partes en la imagen. – Vincular las diferentes partes de la imagen. – Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas. <ul style="list-style-type: none"> – Características y propiedades de los elementos multimedia. – Recursos necesarios para el funcionamiento de los elementos multimedia. – Etiquetas y propiedades para la inserción de audio. – Etiquetas y propiedades para la inserción de vídeo. – Etiquetas y propiedades para la inserción de programas. – Formatos de audio y vídeo. <ul style="list-style-type: none"> – Descripción de los formatos de audio. – Descripción de los formatos de vídeo. – Configuración de los recursos para audio. – Configuración de los recursos para vídeo. – Marquesinas. <ul style="list-style-type: none"> – Los textos con movimiento. – Utilización de las etiquetas para incluir marquesinas. – Las marquesinas y los distintos navegadores. <p>3. Técnicas de accesibilidad y usabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> – Accesibilidad web, ventajas de la accesibilidad. <ul style="list-style-type: none"> – Definición de Accesibilidad. – Aplicabilidad de la Accesibilidad. – Descripción de las ventajas de la Accesibilidad. <ul style="list-style-type: none"> –Facilidad de acceso. –Mejoras en la navegación. –Independencia de los navegadores. – Usabilidad web, importancia de la usabilidad. <ul style="list-style-type: none"> – Definición de usabilidad. – Interacción web-individuo. – Aplicabilidad de la usabilidad. – Recursos sobre usabilidad. – Aplicaciones para verificar la accesibilidad de sitios web (estándares). <ul style="list-style-type: none"> – Recursos web de estándares. – Utilización de los recursos en las páginas web. – Comprobar la accesibilidad en las páginas web. – Diseño de sitios web usables. <ul style="list-style-type: none"> – Descripción de sitios web usables. – Estudio de la estructura y diseño de los sitios web usables. – Adaptación de sitios web usables. <ul style="list-style-type: none"> – Utilización de los sitios web usables.
<p>C2: Identificar las características y funcionalidades de las herramientas de edición web, y utilizarlas en la creación de páginas web teniendo en cuenta sus entornos de desarrollo.</p> <p>CE2.1 Identificar las funciones y características de las herramientas que se utilizan para la edición de páginas web, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas de las mismas.</p> <p>CE2.2 Interpretar la documentación técnica que proporciona la herramienta de edición, incluso si está editada en la lengua extranjera de uso más frecuente en el sector, para utilizarla de ayuda en la realización de páginas web, de acuerdo a las especificaciones técnicas de las mismas.</p> <p>CE2.3 Instalar y configurar una herramienta de edición de páginas web, según unas especificaciones recibidas:</p>	<p>4. Herramientas de edición web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Instalación y configuración de herramientas de edición web. – Funciones y características. <ul style="list-style-type: none"> – Descripción de los elementos de las herramientas Web. – Ubicación de los elementos de las herramientas web. – Propiedades de los elementos de las herramientas web. – Tareas a realizar con una herramienta de edición web. – El lenguaje de marcas y las herramientas de edición web

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB	
UNIDAD FORMATIVA	UF1302 Creación de páginas web con el lenguaje de marcas
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<ul style="list-style-type: none"> – Instalar la herramienta de edición siguiendo las especificaciones técnicas. – Configurar la herramienta para su utilización. <p>CE2.4 Realizar páginas web con herramientas de edición web, según un diseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar los componentes que proporciona la herramienta para insertar elementos en la página. – Configurar los atributos y propiedades de los elementos insertados. – Probar la página realizada utilizando varios navegadores web. – Corregir los posibles errores que surjan en la elaboración de la página. – Documentar la página realizada. 	

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB	
UNIDAD FORMATIVA	UF1303 Elaboración de hojas de estilo
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>C1: Describir las características de las hojas de estilo para dar formato a las páginas web, y crear ficheros de estilo de acuerdo a un diseño especificado.</p> <p>CE1.1 Identificar las características y ventajas que proporcionan las hojas de estilo para definir la forma de presentación de las páginas web según el diseño especificado.</p> <p>CE1.2 Describir las etiquetas y los atributos que se utilizan para definir estilos para una página y para partes de la misma, teniendo en cuenta unas especificaciones de diseño.</p> <p>CE1.3 Describir la sintaxis y los atributos que se utilizan para crear estilos, con el fin de crear ficheros con declaraciones de estilos.</p> <p>CE1.4 Enlazar las páginas de un sitio web con una fichero de estilo, para homogeneizar el aspecto del sitio web según unas especificaciones recibidas.</p> <p>CE1.5 Realizar un fichero con declaraciones de estilo para homogeneizar el formato de un sitio web, según un diseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar la sintaxis a utilizar para asignar el estilo a las etiquetas. – Enlazar las páginas web al fichero de estilos. – Probar las páginas utilizando varios navegadores web. – Aplicar criterios de «usabilidad» y accesibilidad. – Documentar el fichero creado. 	<p>1. Hojas de estilo en la construcción de páginas web</p> <ul style="list-style-type: none"> – Funciones y características. <ul style="list-style-type: none"> – Descripción de estilos. – Utilización de estilos. – Los estilos en el lenguaje de marcas. – Los estilos con herramientas de edición web. – Hojas de estilo y accesibilidad. <ul style="list-style-type: none"> – Adecuación de las hojas de estilos. – Tipos de estilo: incrustados, enlazados, importados, en línea. <ul style="list-style-type: none"> – Descripción de los tipos de estilo. – Enlazar una hoja de estilo externa a un documento HTML. – Incrustar un estilo dentro de un documento HTML. – Importar una hoja de estilo desde un documento HTML. – Importar una hoja de estilo, a través de un archivo con estilos. – Utilización y optimización de los tipos de estilos. – Selectores y reglas de estilo. <ul style="list-style-type: none"> – Estructura de los estilos. – Sintaxis básica de estilos. – Utilización de elementos y seudoelementos. – Utilización de clases y seudoclasas. – Atributos de estilo para fuentes, color y fondo, texto y bloques (párrafos). <ul style="list-style-type: none"> – Descripción de los atributos de estilo. – Utilización de los atributos de estilo. – Creación de ficheros de estilo. <ul style="list-style-type: none"> – Definición de los ficheros de estilo. – Creación de ficheros de estilo genéricos. – Adaptación de los ficheros de estilo para distintas páginas web

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB	
UNIDAD FORMATIVA	UF1303 Elaboración de hojas de estilo
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>C2: Diseñar, ubicar y optimizar los contenidos de una página web, para adecuarla al formato de la misma, facilitar su manejo a los usuarios y optimizarla de acuerdo a un diseño especificado.</p> <p>CE2.1 Seleccionar los contenidos de la página web para adecuarlos al formato de la misma de acuerdo con las especificaciones recibidas.</p> <p>CE2.2 Ubicar y distribuir los elementos para facilitar el manejo de la página por parte de los usuarios.</p> <p>CE2.3 Optimizar las páginas web teniendo en cuenta sus elementos, contenidos y sus funcionalidades.</p>	<p>2. Diseño, ubicación y optimización de los contenidos de una página web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación de un documento funcional. <ul style="list-style-type: none"> - Descripción de los objetivos de la página web. - Definición de los elementos funcionales de la página web. - Descripción de cada elemento. - Diseño de los contenidos. - Identificación de la información a ubicar en la página web. - Selección de contenidos para cada elemento de la página. - Utilización del documento funcional para las especificaciones del diseño. - Tipos de página para la ubicación de contenidos. - Definición de los tipos de página en base a los contenidos y funcionalidades. - Selección de los tipos de página para la página web. - Utilización del documento funcional para las especificaciones del tipo de página. - Especificaciones de navegación. - Creación de un mapa de navegación de páginas. - Utilización del documento funcional para integrar el mapa de navegación. - Elementos utilizados para la navegación. <ul style="list-style-type: none"> - Definición de los elementos utilizados para navegar. - Utilización del documento funcional para especificar los elementos de navegación. - Elaboración de una guía de usuario.

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB	
UNIDAD FORMATIVA	UF1304 Elaboración de plantillas y formularios
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>C1: Confeccionar plantillas para las páginas web atendiendo a las especificaciones de diseño recibidas.</p> <p>CE1.1 Describir las características que ofrecen las plantillas web en la elaboración de páginas con idéntico diseño.</p> <p>CE1.2 Describir las utilidades que ofrecen las herramientas de edición de páginas web para crear plantillas, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas de la herramienta.</p> <p>CE1.3 Crear plantillas web con herramientas de edición, de acuerdo a un diseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar las regiones editables y no editables que forman la plantilla. - Insertar los elementos y asignar los atributos especificados. - Aplicar criterios de «usabilidad» y accesibilidad. - Aplicar una plantilla creada a una página web. - Probar la página web con la plantilla asociada utilizando varios navegadores web. - Documentar la plantilla realizada. 	<p>2. Plantillas en la construcción de páginas web</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funciones y características. <ul style="list-style-type: none"> - Descripción de una plantilla web. - Elementos de una plantilla web. - Estructura y organización de los elementos de las plantillas. - Especificar las zonas modificables de una plantilla y las partes fijas. - Utilización de plantillas. - Campos editables y no editables. <ul style="list-style-type: none"> - Definir y crear los campos susceptibles de cambios en una plantilla. - Definir y crear los campos no modificables en una plantilla. - Aplicar plantillas a páginas web. <ul style="list-style-type: none"> - Las plantillas en la web. - Búsqueda de plantillas en la red. - Adaptación de plantillas a páginas web.
<p>C2: Crear formularios e integrarlos en páginas web para incluir interactividad en las mismas, siguiendo unas especificaciones funcionales recibidas.</p> <p>CE2.1 Identificar las etiquetas y los atributos que se utilizan en la creación de los formularios, teniendo en cuenta las especificaciones del lenguaje de marcas.</p> <p>CE2.2 Describir las etiquetas y los atributos que se utilizan para definir los controles que forman los formularios en función de las interacciones a manejar.</p> <p>CE2.3 Realizar páginas que incorporan formularios para interactuar con el usuario, según un diseño especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar los controles que hay que crear y colocarlos dentro del formulario. - Asignar las propiedades especificadas a los controles insertados. 	<p>1. Formularios en la construcción de páginas web</p> <ul style="list-style-type: none"> - Características. <ul style="list-style-type: none"> - La interactividad de las páginas web. - La variabilidad de los datos de la página web. - El envío de información a servidores. - Elementos y atributos de formulario. <ul style="list-style-type: none"> - Descripción y definición de los elementos de un formulario. - Utilización de campos y textos. - Etiquetas de los formularios. - Tamaños, columnas y filas de los formularios. - Controles de formulario. <ul style="list-style-type: none"> - Descripción de los controles de los formularios. - Utilización de botones de acción.

MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB	
UNIDAD FORMATIVA	UF1304 Elaboración de plantillas y formularios
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<ul style="list-style-type: none"> – Asignar las propiedades al formulario (acción, método y tipo de codificación). – Aplicar criterios de «usabilidad» y accesibilidad. – Probar la página y el formulario utilizando varios navegadores web. – Corregir los posibles errores que surjan en la elaboración de la página y el formulario. – Documentar la página realizada. 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilización de lista desplegable. – Utilización de casillas de verificación. – Utilización de campos de textos. – Formularios y eventos. Criterios de accesibilidad y usabilidad en el diseño de formularios. <ul style="list-style-type: none"> – Agrupación de datos. – Adecuación del tamaño del formulario (división en distintas páginas). – Identificación de los campos obligatorios. – Ordenación lógica de la petición de datos. – Información correcta al usuario. – Utilización de páginas de error y de confirmación.

A medida que se avance en el desarrollo de las unidades didácticas, el/la docente deberá evaluar a los/as alumnos/as en relación a estas capacidades.

El sistema de evaluación se define en el apartado siguiente.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL APRENDIZAJE

La evaluación de la adquisición de las capacidades y competencias del módulo formativo, se llevará a cabo mediante:

- Evaluación continua
- Evaluación final

La evaluación continua está formada por las actividades y supuestos prácticos realizados en el aula.

Entendemos por supuestos prácticos los ejercicios basados en casos reales, simulaciones o situaciones descritas previamente y de manera detallada sobre la que el alumno debe plantear una solución o propuesta. En cuanto a las actividades, son ejercicios con un breve planteamiento y de ejecución o resolución inmediata. Esta evaluación continua, es el resultado de la media obtenida entre las distintas puntuaciones de las pruebas establecidas y suponen un 30% de peso en la nota final.

Por otro lado, la evaluación final consistirá en una prueba de evaluación de todo el módulo formativo. Esta prueba es de carácter teórico práctico y estará compuesta por preguntas abiertas, así como por pequeños supuestos prácticos. En ella se verán representadas todas las capacidades y unidades didácticas. El peso de esta prueba es del 70%. En caso de que algún alumno/a no supere la prueba final, se programará una segunda convocatoria.

Cada una de estas pruebas da respuesta a las capacidades establecidas en el Real Decreto de referencia. Tanto los ejercicios que componen la evaluación continua, como la prueba de evaluación final, se puntuarán en una escala de 0 a 10, siendo 5 la puntuación mínima para superarla.

El resultado final del módulo se valorará en función de los siguientes baremos:

RESULTADO	PUNTUACIÓN
No 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 el módulo y unidades formativas:

MÓDULOS FORMATIVOS	UNIDADES FORMATIVAS	PRUEBAS DE EVALUACIÓN
MF0950_2 Construcción de páginas web	UF1302 Creación de páginas web con el lenguaje de marcas	-Examen de la unidad formativa UF1302 -Supuesto práctico 1: Confección de páginas web con lenguajes de marcas (contemplando la capacidad 1) -Supuesto práctico 2: Confección de páginas web mediante herramientas de edición (contemplando la capacidad 2)
	UF1303 Elaboración de hojas de estilo	-Examen de la unidad formativa UF1303 -Supuesto práctico 1: Hojas y ficheros de estilo (contemplando la capacidad 1) -Actividad 1: Contenidos de páginas web (contemplando la capacidad 2)
	UF1304 Elaboración de plantillas y formularios	-Examen de la unidad formativa UF1304 -Supuesto práctico 1: Creación de plantillas (contemplando la capacidad 1) -Supuesto práctico 2: Creación e integración de formularios (contemplando la capacidad 2)

3.1 Instrucciones para la elaboración de los instrumentos de evaluación

Los tipos de ejercicios evaluables que se tendrán en cuenta en la evaluación continua serán:

- Supuestos prácticos
- Actividades

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

En el caso de la evaluación final, el ejercicio a realizar será:

- Prueba de evaluación final

A continuación se describe detalladamente las pautas para la elaboración de estos instrumentos de evaluación.

A) Supuestos prácticos

Definimos un supuesto práctico como un ejercicio en el que se parte de una situación descrita de manera detallada sobre la cual el/la alumno/a debe plantear una solución o una propuesta de resolución.

Para la elaboración de este tipo de instrumento es necesario indicar un punto de partida para situar al/a la alumno/a en un contexto determinado y a partir de ahí realizar preguntas para que el/la alumno/a pueda poner en práctica los conocimientos adquiridos y pueda demostrarse que supera la capacidad indicada.

Todo supuesto práctico debe, por tanto, constar de un enunciado del ejercicio y, en caso de ser necesario, información relativa al mismo para poder realizarlo.

Además se debe aportar un modelo con la respuesta. En el caso de que no exista una respuesta única, este modelo debe mostrar instrucciones de realización del ejercicio o descripción de los pasos que debe dar el/la alumno/a para llegar a una resolución en el caso. A pesar de ser un ejercicio de corrección subjetiva debe indicarse los puntos críticos que ha de incluir la solución del alumno para considerarse válido el ejercicio y evidenciar que da respuesta a la capacidad correspondiente.

B) Actividades

Definimos las actividades como pequeños ejercicios con un breve planteamiento sobre el cual el alumno plantea una solución. Pueden incluirse dentro de las actividades el análisis de una normativa, la búsqueda de información, selección de herramientas...

Las actividades deben incluir un enunciado del ejercicio y, en caso de ser necesario, información relativa al mismo para poder realizarlo.

Además se debe aportar un modelo con la respuesta. En el caso de que no exista una respuesta única, este modelo debe mostrar instrucciones de realización del ejercicio o descripción de los pasos que debe dar el/la alumno/a para llegar a una resolución en el caso. A pesar de ser un ejercicio de corrección subjetiva debe indicarse los puntos críticos que ha de incluir la solución del/de la alumno/a para

considerarse válido el ejercicio y evidenciar que da respuesta a la capacidad o capacidades correspondientes.

C) Prueba de evaluación final

La Orden 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.

(...)

Cuando el módulo se estructure en unidades formativas, la citada prueba se configurará de manera que permita identificar la puntuación obtenida en cada una de ellas.”

Es decir, los alumnos deben presentarse a un examen o prueba de evaluación final por cada Módulo Formativo y en caso de que ese módulo esté formado por varias Unidades Formativas, el examen estará diferenciado de manera que se pueda asignar una puntuación a cada Unidad Formativa.

El mínimo de preguntas/ejercicios que debe tener una prueba de evaluación es de 5. Las características de las mismas son:

- Únicamente se realizarán preguntas de respuesta abierta y de desarrollo.
- Se deben incluir siempre algún ejercicio de carácter práctico.
- Debe indicarse en cada pregunta la capacidad con la cual se relaciona y la puntuación de cada una.
- El examen se puntúa de 0 a 10, siendo la nota mínima para superarlo de 5.

Además se debe aportar un modelo con la respuesta. En el caso de que no exista una respuesta única, este modelo debe mostrar instrucciones de realización del ejercicio o descripción de los pasos que debe dar el/la alumno/a para llegar a una resolución en el caso. A pesar de ser un ejercicio de corrección subjetiva debe indicarse los puntos críticos que ha de incluir la solución del/de la alumno/a para considerarse válido el ejercicio y evidenciar que da respuesta a la capacidad.

Teniendo en cuenta que la normativa contempla dos convocatorias de examen, se deben entregar dos modelos de examen diferentes por UF/MF.

4. INSTRUCCIONES PARA LA CUMPLIMENTACIÓN DE LOS DOCUMENTOS

El/la docente debe disponer de los siguientes documentos:

- Anexo XIX. Planificación didáctica.
- Anexo XX. Programación didáctica.
- Anexo XXI. Planificación de la evaluación del aprendizaje.
- Anexo XXII. Informe de evaluación individualizado
- Anexo XXIII. Acta de evaluación

De estos documentos, el/la docente podrá revisar y adaptar los siguientes de la manera que se indica.

A) Anexo XX Programación didáctica

Se hará entrega al/a la docente de este documento elaborado, en el cual podrá revisar y adaptar:

- Estrategias metodológicas, actividades de aprendizajes y recursos didácticos.
- Espacios, instalaciones y equipamientos.

UNIDAD FORMATIVA	UF1302: Creación de páginas web con el lenguaje de marcas	HORAS	80
Objetivos específicos Logro de las siguientes capacidades ajustándose a los criterios de evaluación ¹	Contenidos ²	Estrategias metodológicas, actividades de aprendizaje y recursos didácticos ³	Espacios, instalaciones y equipamiento ⁴
C1: Identificar los elementos proporcionados por los lenguajes de marcas y confeccionar páginas web utilizando estos lenguajes teniendo en cuenta sus especificaciones técnicas. CE1.1 Identificar la estructura de una página web escrita utilizando lenguajes de marcas, así como las secciones de cabecera y cuerpo del documento, para identificar las partes que la forman según un diseño especificado. CE1.2 Describir las	1. Los lenguajes de marcas. - Características de los lenguajes de marcas. - Utilización de etiquetas. - Compatibilidad. - Editores de texto. - Estructura de un documento creado con lenguaje de marcas. - Comienzo del archivo. - Encabezados. - Título. - Estilos. - Cuerpo. - Scripts. - Navegadores web. - Navegadores modo texto.	La estrategia metodológica empleada sigue, en todo momento, las indicaciones establecidas en la Orden ESS/1897/2013, del 10 de octubre, por la que se desarrolla el Real Decreto 34/2008, del 18 de enero, por lo que se regulan los certificados de profesionalidad y los reales decretos por los que se establecen certificados de profesionalidad dictados en su aplicación. En este módulo formativo "Construcción de páginas web" el/la docente se centrará en que los/las alumnos/as adquieran las	Según se establece en el apartado V relativo a los requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos del RD 1531/2011, de 31 de octubre, modificado por el RD 628/2013, de 2 de agosto, para el desarrollo de esta capacidad se contará con un <u>aula de informática</u> de 45 m ² si se cuentan con 15 alumnos/as o 75 m ² si éstos/as son 25. El equipamiento con el que contará el <u>aula de informática</u> debe ser el

Jacinto Benavente, nº 2, 47195 – Arroyo de la Encamienda (Valladolid) – Tel. 983 41 01 90 – Fax 983 41 07 19 - www.empleo.jcyl.es

B) Anexo XXI Planificación de la evaluación del aprendizaje

En este documento el/la docente podrá revisar y adaptar los siguientes los instrumentos de evaluación propuestos de acuerdo a las instrucciones indicadas en el apartado 3.1 Instrucciones para la elaboración de los instrumentos de evaluación:

- Actividades e instrumentos de evaluación. Se incluirán los instrumentos evaluables a realizar en el aula con una denominación sintética y una descripción breve, indicando la capacidad o capacidades a la/s que hace referencia. (Por ejemplo: Supuesto "Procesos de la creación de documentos" consistente en la realización de un esquema y redacción de un documento de especificaciones sobre calidad" (Capacidad X)).
- Prueba de evaluación final de módulo. Se describirá el tipo de examen a realizar (Por ejemplo: Prueba de evaluación teórico-práctica del módulo en el que se recogen preguntas de desarrollo y relación de conceptos de los productos editoriales multimedia, documentos de especificaciones, libros de estilo, estándares de calidad, indicadores y tipos de riesgos durante la ejecución de productos editoriales multimedia (Capacidad X)).
- Espacios. Se indicará el aula necesaria para la realización de ese instrumento.
- Duración. Se detallará la duración estimada en horas o minutos del instrumento.
- Fechas de evaluación. Se establecerá la fecha prevista en la que se evaluará al/a la alumno/a.

ANEXO XXX
Planificación de la evaluación del aprendizaje

Módulo a evaluar

MÓDULO FORMATIVO: MF0950_2 CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB
DURACION DEL MÓDULO: 210 horas
FECHAS DE IMPARTICIÓN: 00/00/00 – 00/00/00
CENTRO DE FORMACIÓN: _____ LOCALIDAD: _____ PROVINCIA: _____
DIRECCIÓN: _____

MÓDULO FORMATIVO	UNIDADES FORMATIVAS	DURANTE EL PROCESO DE APRENDIZAJE ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN*	Realización de la evaluación		
			Espacios	Duración	Fechas de evaluación [†]
MF0950_2 Construcción de páginas web	UF1302 Creación de páginas web con el lenguaje de marcas	Supuesto práctico 1 "Confección de páginas web con lenguajes de marcas" en el que los/as alumnos/as, mediante un diseño especificado por esta docente, crearán una página web utilizando lenguajes de marcas. (Capacidad 1)	Aula de informática	2 Horas	00/00/00
		Supuesto práctico 2 "Confección de páginas web mediante herramientas de edición" en el que a partir de un diseño especificado por esta docente, el alumnado creará una página web utilizando herramientas de edición web. (Capacidad 2)	Aula de informática	2 Horas	00/00/00
	UF1303 Elaboración de hojas de estilo	Supuesto práctico 1 "Hojas y ficheros de estilo" en el que el alumnado realizará un análisis de las características de las hojas de estilo para dar formato a páginas web y creará ficheros para homogeneizar el formato de un sitio web a partir de un diseño especificado por esta docente. (Capacidad 1)	Aula de informática	2 Horas	00/00/00
		Actividad 1 "Contenidos de páginas web" consiste en el diseño, ubicación y optimización de los contenidos de una página web para adecuarla al formato de la misma, facilitando su manejo y optimización. (Capacidad 2)	Aula de informática	1 Hora	00/00/00

Jacinto Benavente, nº 2, 47125 – Arroyo de la Encarnación (Valladolid) – Tel. 903 41 01 90 – Fax 903 41 07 10 – www.empleo.jcyl.es

UNIDADES FORMATIVAS	DURANTE EL PROCESO DE APRENDIZAJE ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN*	Realización de la evaluación		
		Espacios	Duración	Fecha evaluación
UF1304 Elaboración de plantillas y formularios	Supuesto práctico 1 "Creación de plantillas" en el que a partir de un diseño especificado por esta docente, el alumnado creará plantillas con herramientas de edición web. (Capacidad 1)	Aula de informática	2 Horas	00/00/00
	Supuesto práctico 2 "Creación e integración de formularios" en el que a partir de un diseño especificado por esta docente, el alumnado creará formularios y los integrará en la página web que ha creado con anterioridad con el fin de interactuar con esta usuaria. (Capacidad 2)	Aula de informática	2 Horas	00/00/00
PRUEBA DE EVALUACIÓN FINAL DEL MÓDULO (teórico-práctica)		Espacios	Duración	Fecha evaluación
Prueba de evaluación teórico-práctica del módulo diferenciando cada una de las unidades formativas que lo conforman. De la UF1302 se recogen preguntas de desarrollo y relación de conceptos sobre los lenguajes de marcas, las imágenes y elementos multimedia, las técnicas de accesibilidad y usabilidad y las herramientas de edición web. De la UF1303 se presentan preguntas abiertas y de relación de contenidos sobre cuestiones relativas a las hojas de estilo en la construcción de páginas web y al diseño, ubicación y optimización de los contenidos de una página web. De la UF1304 se realizan preguntas de desarrollo y relación de conceptos sobre los formularios y plantillas en la construcción de páginas web. En esta prueba de evaluación se verán reflejadas todas las capacidades de las unidades formativas que componen el módulo.		Aula de informática	4 horas	00/00/00

* Identificar las actividades e instrumentos de evaluación a, b, etc.) indicando una denominación simbólica de los mismos (supuestos prácticos, simulaciones, pruebas objetivas y/o pruebas de respuesta abierta).
† Las fechas de evaluación estarán actualizadas en el momento en el que se efectúe la comunicación de inicio de las acciones formativas a la administración competente.

Jacinto Benavente, nº 2, 47125 – Arroyo de la Encarnación (Valladolid) – Tel. 903 41 01 90 – Fax 903 41 07 10 – www.empleo.jcyl.es

5. REGISTRO DE LOS RESULTADOS

Para conocer el grado de consecución de las capacidades y objetivos a lograr, el/la docente se valdrá de las pruebas de evaluación enumeradas en el apartado 3 de esta guía.

Las pruebas de evaluación han sido elaboradas y diseñadas teniendo en cuenta las **Capacidades (C)** y **Criterios de Evaluación (CE)** recogidos en el Apartado III del Anexo I del RD 1531/2011, de 31 de octubre, modificado por el RD 628/2013, de 2 de agosto.

Para el registro de las puntuaciones, el docente contará con un acta en la que se registrarán las puntuaciones individuales de cada alumno/a:

EJEMPLOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: Para cada actividad práctica debe quedar constancia en el presente documento de los trabajos realizados.

Puntuación: la calificación máxima será de 10 puntos.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello. Se deben firmar todas las páginas que se cumplimenten.

Enunciado contemplando la C3 (Capacidad 3)

En el IES de Guijuelo, en la Planificación Educativa de Centro como actividad extraescolar para alumnos de 1º y 2º de ESO, se va a desarrollar una actividad medioambiental por el Sendero Interpretado y accesible, cerca de la Ribera del Arroyo Alberche, en el cuál debes :

- Describir juegos atendiendo a diferentes objetivos, grupos de edad y contexto.
- Prever el material y los recursos para la ejecución de juegos considerando los objetivos educativos fijados.

Instrucciones de realización:

Para elaborar los juegos, los alumnos/as deberán tener en cuenta que el contexto es el medio natural, por tanto los juegos se basarán en el Medioambiente transmitiendo valores de respeto y aprecio por el mismo, el tipo de actividades o juegos dependerá de la edad de los participantes siendo estos de entre 12-14 años, las actividades tendrán diferentes ritmos, combinando grandes juegos, de pistas, teatralización del sendero o gymkhanas que como centro de interés podrán tener el respeto al medio ambiente.... Por ejemplo: Buscar huellas de animales a través de pistas, juegos que como tema principal se basen en la naturaleza: Zorro-conejo, caza del zorro, Terremoto, hay-ku o poesía natural...

Al realizar los juegos y actividades se tendrán en cuenta las edades y se intentará que los grupos repartidos para realizarlas sean homogéneos.

Para desarrollar los juegos los monitores y coordinador tendrán que hacer una previsión de los mismos y ser muy exactos en los recursos que van a necesitar y elaborar un plan B por si alguno de los juegos planeados no pudiera ser realizado y reemplazarlo por otro. Sin dejar de lado los riesgos que se pueden correr al realizar estos juegos en un medio como es el natural, es decir antes de realizar cualquier juego el Coordinador y los monitores deberán inspeccionar el terreno, delimitándolo si es preciso con cinta de baliza si es necesario o elementos identificadores y si hay obstáculos, limpiarlo.

EXAMEN

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: la prueba se compone de 9 preguntas abiertas y una final de desarrollo.

Puntuación: la calificación máxima será de 10 puntos. Cada pregunta correcta se puntuará con 0,5 puntos. La última a desarrollar puntuará sobre 5,5 puntos.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.

1. **Tras finalizar el rediseño del logotipo de un cliente ¿en qué formato podríamos entregarlo? Razona tu respuesta.** C1 (Capacidad 1) (0,5 puntos)

R. Si sólo se trata del logotipo, sin aplicar a ningún soporte concreto, utilizaríamos preferentemente un formato digital.

2. **¿Cuál sería el factor de reproducción aproximado de un cartel tamaño DIN A0 con un original en DIN A4? C1 (Capacidad 1) (0,5 puntos)**

R. Sería 4.(porcentaje del 400% de ampliación). Factor de Reproducción = Tamaño de la reproducción (A0 = 481 ancho x 1189 alto) / tamaño del original (A4 = 210 ancho x 297 alto).

3. **Respecto al boceto del producto gráfico del anexo I ¿refleja con sencillez los conceptos subyacentes? ¿tiene impacto visual? Razona tu respuesta.** C2 (Capacidad 2) (0,5 puntos)

R. Para las personas que conocen el juego sí reflejaría con sencillez el concepto subyacente. El impacto visual sí estaría conseguido por las propias características del dibujo: relación de proporción, simplicidad, originalidad, etc.

4. **Respecto al boceto del producto gráfico del anexo I ¿cumple las condiciones de legibilidad respecto de la tipografía y uso del color? C2 (Capacidad 2) (0,5 puntos)**

R. Se trata de un boceto en blanco y negro, que se corresponde con una de las propiedades del producto (dibujos simples realizados con lápiz), con dos tipografías legibles por tamaño, forma y contraste: una libre con apariencia de estar realizada a mano, que corresponde al texto del mensaje y otra que se corresponde con la utilizada en la marca del producto.

5. **Respecto al boceto de packaging del anexo I ¿refleja con sencillez los conceptos subyacentes? ¿tiene impacto visual? Razona tu respuesta.** C3 (Capacidad 3) (0,5 puntos)

R. A primera vista se identifica con el típico formato de infusión adelgazante. Tiene cierto impacto visual al incluir el color rojo (no muy usual en el packaging de infusiones) y jugar con la misma tipografía en diferentes grosores.

6. **Respecto al boceto de packaging del anexo I ¿cumple las condiciones de legibilidad respecto de la tipografía y uso del color? C3 (Capacidad 3) (0,5 puntos)**

R. Si es legible en cuanto a las tipografías utilizadas y el contraste de color, aunque peca del mismo defecto que suelen tener muchos productos de packaging respecto a las instrucciones, composición, etc, al utilizar un cuerpo demasiado pequeño.

7. **Respecto al boceto de proyecto multimedia del anexo I ¿refleja con sencillez los conceptos subyacentes? ¿tiene impacto visual? Razona tu respuesta.** C4 (Capacidad 4) (0,5 puntos)

R. Aunque esté en inglés, el público objetivo identifica perfectamente la idea central del sitio. El impacto visual se consigue mediante la secuencia de los tres bloques principales incluidos en la parte central, los cuerpos de las tipografías utilizadas, los dibujos que ilustran la explicación y la combinación de colores.

8. **Respecto al boceto de proyecto multimedia del anexo I ¿cumple los principios de funcionalidad, usabilidad y conectividad?** C4 (Capacidad 4) (0,5 puntos)

R. Cumple con el criterio de funcionalidad, ya que funciona como se espera; la usabilidad también está garantizada por la sencillez y facilidad de comprensión de la interface y los vídeos de explicación presentes y accesibles; la conectividad también está alcanzada desde todas las perspectivas: el público objetivo (usuario potencial) se identifica con el producto y conecta fácilmente con las funcionalidades y enlaces propuestos.

9. **¿Cómo podríamos enviar a nuestro cliente un fichero con los bocetos digitales de un producto multimedia?** C1 (Capacidad 1) (0,5 puntos)

R. Guardaríamos el archivo modificado en TIFF, JPG o PDF y podríamos entregarlo (dependiendo del tamaño del archivo) via mail, a través de FTP (si nosotros o el cliente disponen de este servicio), utilizar servicios online de transmisión de ficheros, utilizar sistemas de almacenamiento en la nube o bien grabándolo en un CD, DVD o memoria externa (tarjeta SD o USB Flash) y enviarlo por correo normal.

10. **Analiza la importancia del diseñador gráfico en relación con los principios de usabilidad de Jakob Nielsen** C4 (Capacidad 4) (5,5 puntos)

R. La respuesta puede ser muy abierta, en función del grado de comprensión que tenga el alumno sobre estos principios (formulados en 2001) y su traslación a la realidad actual. En cualquier caso, el diseñador debería tener en cuenta todos estos factores a la hora de realizar sus bocetos:

Visibilidad del estado del sistema

El sistema debe siempre mantener informado a los usuarios de lo que ocurre, con un correcto feedback en un tiempo razonable. El diseñador deberá contemplar una solución visual que comunique este principio (cuadros de diálogo, información contextual sobre textos o iconos, iconos animados o barras de tiempos de carga, etc)

Correspondencia entre el sistema y el mundo real

El sistema debe hablar el lenguaje de los usuarios con palabras, frases y conceptos familiares. Sigue las convenciones del mundo real. Haz que la información aparezca en forma natural y lógica. El diseñador deberá respetar esa correspondencia y no realizar determinados ejercicios “artísticos” que alejen los resultados de la realidad, originando confusión o incompreensión por parte del usuario.

Control y libertad del usuario

Los usuarios frecuentemente eligen opciones por error, por eso indica una salida clara a esas situaciones no deseadas sin necesidad de pasar por extensos diálogos. El diseñador tendrá que tener en cuenta el diseño de “atajos” que reconduzcan al usuario a zonas conocidas “confortables”.

Consistencia y estándares

Los usuarios no tienen que adivinar que las diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. El diseñador deberá mantenerse en unos determinados mínimos de estándares, a fin de no confundir al usuario y mostrar, de manera clara las alternativas, acciones y situaciones posibles, tal como las espera.

Evitar errores

Un diseño cuidado que previene problemas es mejor que unos buenos mensajes de error. El diseñador debe tener en cuenta todos los elementos que intervienen en el proyecto para minimizar los posibles errores.

Reconocimiento

Haz objetos, acciones y opciones visibles. El usuario no tiene que recordar información de una parte a otra. Las instrucciones de uso del sistema deben estar visibles o ser fácilmente recuperables. El diseñador debe contemplar siempre que los distintos elementos deben ser reconocibles, incluyendo las instrucciones de uso, ayuda, etc que siempre deben estar presentes (iconos de ayuda, contacto, etc)

Flexible y eficiente

Diseña un sistema que pueda ser utilizado por un rango amplio de usuarios. Brinda instrucciones cuando sean necesarias para nuevos usuarios sin dificultar el camino de usuarios avanzados. Permite a los usuarios avanzados ir directamente al contenido que buscan. El diseñador debe pensar que la usabilidad debe ser universal, tanto para los nuevos usuarios como los expertos, por lo que habrá que tener en cuenta la flexibilidad y eficiencia del diseño para todos los perfiles de usuario.

Diseño minimalista

No hay que mostrar información irrelevante. Cada pedazo de información extra compete con la importante y disminuye su relativa visibilidad. El diseñador debe contemplar generalmente la máxima de la sencillez en sus diseños. De esta manera conseguirá focalizar la atención y el interés de los usuarios en los elementos fundamentales y minimizando el riesgo de que se “pierdan” en otros elementos más irrelevantes.

Reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores

Para ayudar a los usuarios, los mensajes de error deben estar escritos en lenguaje sencillo, indicar el problema de forma precisa e indicar una solución. El diseñador debe tener en cuenta el feedback que podemos proporcionar en caso de error. Este ha de ser claro y sencillo e indicar la posible solución

Ayuda y documentación

Facilita siempre una documentación o ayuda. La información debe ser fácil de encontrar, está dirigida a las tareas de los usuarios, lista los pasos concretos para hacer algo y es breve. El diseñador siempre debe tener en cuenta que, aunque piense en el nivel de usuario más inexperto, habrá situaciones en las que necesitará ayuda. Podemos facilitar la ayuda con información contextual, diseños distribuidos de forma secuencial, botones específicos o instrucciones detalladas.

EXAMEN

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: la prueba se compone de 6 preguntas abiertas.

Puntuación: Cada pregunta indica junto a ella la valoración, todas las preguntas sumadas dan 10, siendo necesario obtener más de 5 puntos en esta prueba.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.

1. Dibuja el diagrama de estructura y navegación entre pantallas del producto multimedia que te entrego a continuación y la Arquitectura de la Información de una pantalla del producto, con los elementos que la componen. Responde a las siguientes cuestiones:

- ¿De qué tipo de proyecto multimedia se trata?
- ¿Qué tipo de estructura de navegación sigue este proyecto?
- Enumera los elementos de navegación

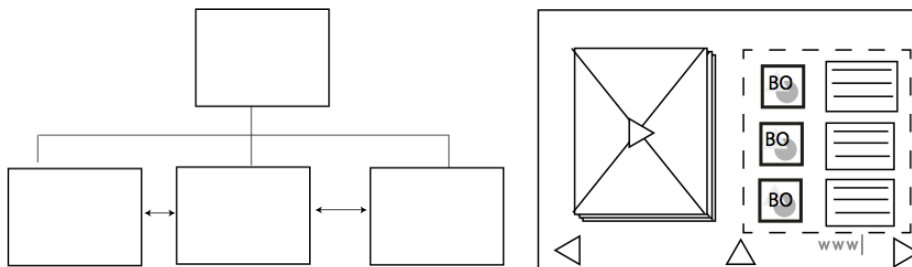
Esta pregunta tiene un valor de 2 puntos.

Esta pregunta cumple con la C1 (Capacidad 1)

Respuestas:

- Se trata de producto off line interactivo, de contenido divulgativo, tipo presentación o guía interactiva (sobre la India) en formato flash, puede verse en soporte como un ordenador o DVD.
- Sigue una estructura de navegación lineal o secuencial, con dos niveles, ya que hay una pantalla "menú" o tabla de contenidos, desde la que se puede ir a cualquiera de las pantallas que la componen.
- Botones (hipermedia) que da acceso de navegación entre pantallas hacia delante, hacia atrás y al menú inicial. También contienen un enlace hipertexto que me saca del producto, ya que está enlazado a una página web. Y para navegar por los elementos que contienen la pantalla, también hay unos botones de desplazamiento e hipermedia (imágenes con interactividad)

Diagrama de la estructura de navegación y AI de una 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:

Quando 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)

Se trata de un texto que debe cumplir diversos aspectos como: legibilidad en pantalla, elección de la fuente tipográfica, definir su estilo para que sea legible en pantalla, como tamaño, interlineado, caja alto o baja, categoría de su jerarquía, como título, subtítulo, contenido, etc..

El uso de elementos gráfico como el filete, marcos etc., que nos ayuda a resaltar su contenido.

ELEMENTOS VISUALES:

Las imágenes en sus diversos formatos: Las fotografías, dibujos, gráficos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar. Entre esos formatos están los **gráficos de mapas de bits y los gráficos vectoriales.**

- Los gráficos de mapas de bits almacenan, manipulan y representan las imágenes como filas y columnas de pequeños puntos, lo que llamamos píxeles. En un gráfico de mapa de bits, cada punto tiene un lugar preciso definido por su fila y su columna. Algunos de los formatos de gráficos de mapas de bits más comunes son el Graphical Interchange Format (GIF), el Tagged Image File Format (TIFF) y el [Windows](#) Bitmap (BMP).
- Los gráficos vectoriales emplean fórmulas matemáticas para recrear la imagen original. En un gráfico vectorial, los puntos no están definidos por una dirección de fila y columna, sino por la relación espacial que tienen entre sí. Los gráficos vectoriales pueden reproducir las imágenes más fácilmente, y suelen proporcionar una imagen mejor en la mayoría de los monitores. Entre los formatos de gráficos vectoriales figuran el Encapsulated Postscript (EPS).

- La imagen dinámica, animada o vídeo. Los archivos de vídeo pueden llegar a ser muy grandes, por lo que suelen reducirse de tamaño mediante la compresión. Algunos formatos habituales de compresión de vídeo son el Audio Video Interleave (AVI), el Quicktime y el Motion Picture Experts Group (MPEG o MPEG2). La animación también puede realzar elementos gráficos y de vídeo añadiendo efectos especiales como el paso gradual de una imagen a otra sin solución de continuidad.

ELEMENTOS DE AUDIO/SONIDO

Del mismo modo, podemos incorporar el elemento de audio en un proyecto multimedia, ya sean, locuciones, sonidos, efectos, melodías..., y a su vez, definir el tipo de función de cada uno de ellos, como mostrar un error en la acción, avisos, lectura, música de fondo, etc.

Es recomendable no abusar de dicho efectos sonoros.

ELEMENTOS DE NAVEGACION

Los elementos multimedia incluidos en una presentación necesitan un entorno que empuje al usuario a aprender e interactuar con la información.

Entre los elementos interactivos están los **menús desplegables**, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una **lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija**.

Las **barras de desplazamiento**, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extensa.

Los **hipervínculos** o enlaces conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o por medio de iconos, que el usuario señala con el cursor y activa pulsándolos con el mouse.

Puntuación

El alumno obtendrá 1 si enumera los diversos elementos, 1,5 si los explica escuetamente y 2 si lo hace de una manera extensa y menciona algún ejemplo

4. ¿Cuáles deben ser las características de un buen diseño de interacción (interface) en un producto editorial multimedia? Enumera como mínimo 5 y pon un ejemplo.

Esta pregunta tiene un valor de 1,5 puntos

Esta pregunta cumple con la C4 (Capacidad 4)

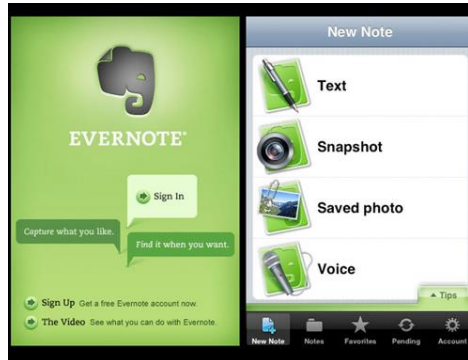
Respuesta:

- Fácil de manejar por cualquier usuario.
- Agradable a la vista.
- Buena estructuración de menús y contenido.
- Colores agradables relacionados con los temas del producto.
- Correcta utilización de formas y organización de estas.
- Limpieza a la hora de saber la ubicación del usuario dentro del producto.
- No debe existir información repetitiva.
- El usuario debe de sentir que conoce completamente cómo manejar y moverse por el producto.

Puntuación:

El alumno obtendrá 0,50 si enumera al menos 5 las características, 1 si los explica y 1,5 si desarrolla todas las características con ejemplo.

5. Describe las funcionalidades de cada elemento multimedia con interactividad que componen el diseño de pantalla del producto que muestro a continuación .Se trata de una APP para dispositivos móviles que facilita al usuario la organización y gestión de sus tareas.



Esta pregunta tiene un valor de 2 puntos
Esta pregunta cumple con la C4 (Capacidad 4)

Respuesta:

Los elementos que aparecen en la pantalla, son elementos multimedia, como imágenes vectoriales, imágenes de mapa de bits y texto.

Entre ellas existen elementos de navegación que cumple la función de enlazarnos a otras pantallas, rellenar bloques de texto, archivar datos, y grabación o almacenamiento de audio.

Puntuación:

El alumno obtendrá 1punto si menciona al menos 3 elementos y sus funciones y la puntuación total si menciona más desarrollando la respuesta lo más completa posible.

6. Enumera qué tipos de derechos legales de uso pueden existir para un elemento multimedia:

Esta pregunta tiene un valor de 1,5 puntos
Esta pregunta cumple con la C5 (Capacidad 5)

Respuesta:

- Patentes se refiere a un documento en que oficialmente se le reconoce a alguien una invención y los derechos que de ella se derivan. Hacen referencia a las creaciones originales, título de obra, base de datos, colección de obras, etc.
- Licencias: el permiso para poder modificar o utilizar la propiedad intelectual de un autor o autores.
- Royalties: Regalías, son ciertos beneficios de orden material que recibe el trabajador de parte de su empleador o patrón, y que son apreciables en dinero para efectos previsionales y tributarios Este producto puede ser desde una película a la patente de un invento, una composición musical, o una franquicia. Los royalties no sólo se pagan entre particulares. También un particular, o una empresa, debe abonárselos al Estado por la explotación de algunos recursos naturales.

Puntuación:

El alumno obtendrá 1punto si enumera al menos los aspectos y la puntuación total si los desarrolla.

SUPUESTO PRÁCTICO

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: la prueba se compone de un ejercicio práctico.

Puntuación: la calificación máxima del examen será de 10 puntos.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.

Este supuesto práctico cumple con la C1 (Capacidad 1)

Tarea a evaluar: Elaboración de composiciones florales				Tiempo de realización: 3 h			
Descripción: Con motivo del día de la madre, partiendo de una botella de cristal, se pretende realizar un florero para una rosa. Se debe decorar utilizando las técnicas de elaboración adecuadas, las herramientas y utensilios acordes al trabajo realizado, envoltorio, decoración y presentación del producto, aplicando las medidas de prevención y protección medioambiental. Así mismo se evaluarán otros aspectos relacionados con el interés, puntualidad, asistencia, aprendizaje y la integración.					Sistema de evaluación		
					BIEN	REG	MAL
					1	0,5	0
Nº	Indicadores	B	R	M	Observación		
1	Técnica de elaboración						
2	Utilizar las herramientas y utensilios adecuados						
3	Realizar un envoltorio acorde al diseño						
4	Decoración y presentación						
5	Aplicar medidas de prevención y medioambiental						
6	Interés						
7	Puntualidad						
8	Asistencia						
9	Integración						
10	Aprendizaje						
Totales							
Calificación							

SUPUESTO PRÁCTICO

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba:

Puntuación: la calificación máxima será de 10 puntos.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.

CASO PRÁCTICO

Capacidades 1-2-3

Según consta en el planning de trabajo de la Central de Atención, hoy te dedicarás exclusivamente a atender las agendas de los usuarios, así que debes tener claro una serie de aspectos que van a determinar cómo vas a organizar tu jornada de trabajo. En relación a ellos, contesta a las siguientes cuestiones:

- 1) ¿Qué pasos seguirás para acceder al listado de agendas? (2 PUNTOS)

Identificación con usuario y contraseña

- 2) Si coinciden a la misma hora una agenda de revisión médica y otra de solicitud de datos pendientes, ¿cuál harías primero? Justifica tu respuesta. (2 PUNTOS)

Se realizaría primero la de revisión médica ya que es una de las agendas considerada como Urgentes

Una vez que decidas cuál de las dos agendas debes hacer primero:

- 3) ¿Cómo iniciarías esa conversación siguiendo el protocolo estandarizado de presentación en teleasistencia? ¿Cómo la terminarías siguiendo el protocolo de despedida? (2 PUNTOS)

Presentación: Presentación del servicio, del profesional y saludo personalizado

Despedida: Recordar la información transmitida, recordar la disponibilidad del servicio, preguntar si necesitan algo más y dejar que el usuario finalice la llamada

De las dos agendas anteriores, cuando realizas la Agenda de Solicitud de Datos Pendientes, el usuario a quien se la realizas, Gabriel, te dice que la semana pasada fue al médico y que le detectaron deterioro cognitivo

- 4) ¿Debes dejar constancia de la información que te ha transmitido Gabriel? ¿En qué apartado del Expediente? (2 PUNTOS)

Sí, en el apartado referente al Estado de Salud

- 5) Si la coordinadora te pidiera redactar un informe de la situación de Gabriel, ¿qué apartados debería contener? Explica de forma resumida lo que pondrías en cada uno de ellos. (2 PUNTOS)

Portada – Motivo – Datos del profesional y de la empresa

Introducción / Justificación

Desarrollo / Análisis

Conclusiones

Anexos