

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.		
I.E.S. JULIO VERNE	DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA	
C.F.G.S. DESARROLLO DE APLICACIONES WEB		2º CURSO
MÓDULO: DISEÑO DE INTERFACES WEB		

CURSO:	2025-2026
PROFESORA:	CLARA MESA FONSECA

1. INTRODUCCIÓN.	3
2. MARCO LEGISLATIVO	4
3. REFERENTE CONTEXTUAL	4
4. OBJETIVOS GENERALES QUE SE DESARROLLAN EN EL CICLO	4
5. OBJETIVOS GENERALES QUE SE DESARROLLAN EN EL MÓDULO	5
6. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN EL MÓDULO.	5
6. ADAPTACIÓN AL ENTORNO DE LA ECONOMÍA ANDALUZA.	6
7. METODOLOGÍA GENERAL	7
7.1. TIPOS DE ACTIVIDADES	8
7.2. AGRUPAMIENTOS. TRABAJO INDIVIDUAL Y EN GRUPO	10
7.3. ASPECTOS ORGANIZATIVOS: TIEMPOS, ESPACIOS, RECURSOS Y MATERIALES	11
8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, RESULTADOS DE APRENDIZAJE, CONTENIDOS Y CALIFICACIÓN.	11
8.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	11
8.2 CONTENIDOS BÁSICOS DEL MÓDULO	14
8.3 DISTRIBUCIÓN UNIDADES, SESIONES, TRIMESTRE Y PESO	16
8.4 RELACIÓN: UNIDADES, R.A. , C. E. Y PESO	17
9. ESPECIFICACIÓN DE LAS UNIDADES	22
UNIDAD 1. Planificación de Interfaces Gráficas.Especificaciones de diseño.	22
UNIDAD 2. HTML y CSS.	23
UNIDAD 3. Archivos multimedia	23
UNIDAD 4. Integrar el contenido multimedia	24
UNIDAD 5. Gestores de contenido	24
UNIDAD 6. Framework RWD Bootstrap	25
UNIDAD 7. Accesibilidad en la Web.	25
UNIDAD 8. Usabilidad en la Web.	25
10. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.	26
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	27
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	27
SISTEMAS Y CRITERIOS DE RECUPERACIÓN	31
11. CONTENIDOS ACTITUDINALES	32
12. ADAPTACIONES CURRICULARES.	32
13. RECURSOS DIDÁCTICOS DEL CICLO.	32
14.BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA	32

1. INTRODUCCIÓN.

El título de formación profesional de **Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web** tiene una duración de 2000 horas distribuidas en módulos que se desarrollarán durante dos cursos académicos.

La organización de los módulos de dicho título es la siguiente:

- I) Formación en centro educativo.
 - a) Módulos asociados a la competencia.
 - b) Módulos profesionales socioeconómicos.
 - c) Módulo profesional integrado.
- II) Formación en centro de trabajo.

Atendiendo a esa distribución, el módulo de **Diseño de Interfaces Web** se enmarca dentro de los de *“formación en centro educativo”* y *“asociado a la competencia”*.

La duración del mismo es de **109** horas lectivas impartidas durante el segundo curso de los dos con los que cuenta el ciclo, repartidas en **5** horas semanales. La totalidad de las horas serán impartidas en el aula taller, que incluye una zona de mesas para clases teóricas, además de la equipación informática.

Este módulo será impartido por una única profesora responsable de la asignatura.

2. MARCO LEGISLATIVO

La normativa vigente que establece las bases tanto del ciclo formativo como de este módulo profesional está definida por la legislación aplicable en materia de formación profesional que a continuación se enumera:

- **Ley Orgánica 3/2022**, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional.

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-5139>

- **Real Decreto 686/2010**, de 20 de mayo, del Ministerio de Educación, por el que se establece el título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web y se fijan sus enseñanzas mínimas.

<https://www.boe.es/eli/es/rd/2010/05/20/686>

- **Real Decreto 405/2023, de 29 de mayo**, del Ministerio de educación y Formación Profesional, por el que se actualizan los títulos de la formación profesional del sistema educativo de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma y Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web, de la familia profesional Informática y Comunicaciones, y se fijan sus enseñanzas mínimas.

<https://www.boe.es/eli/es/rd/2023/05/29/405>

- **Decreto 147/2025, de 17 de septiembre de 2025**, de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas de los Grados D y E del Sistema de Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portales/web/inspeccion-educativa/w/publicado-el-decreto-147-2025-de-17-de-septiembre-de-2025-por-el-que-se-establece-la-ordenacion-de-las-enseñanzas-de-los-grados-d-y-e-del-sistema-de-formacion-profesional-en-la-comunidad-autonoma-de-andalucia>

- **ORDEN de 16 de junio de 2011**, de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web.

<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2011/150/4>

- **Orden de 18 de septiembre de 2025**, por la que se regula la evaluación, de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de los grados D y E del Sistema de Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2025/180/c01/1>

- **Orden de 26 de septiembre de 2025**, de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, por la que se regula la fase de formación en empresa u organismo equiparado de los grados D y E del Sistema de Formación Profesional de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portales/web/inspeccion-educativa/w/orden-de-26-de-septiembre-de-2025-por-la-que-se-regula-la-fase-de-formacion-en-empresa-u-organismo-equiparado-de-los-grados-d-y-e-del-sistema-de-formacion-profesional-de-la-comunidad-autonoma-de-andalucia>

3. REFERENTE CONTEXTUAL

El referente contextual viene determinado por el Proyecto Educativo del Centro.

4. OBJETIVOS GENERALES QUE SE DESARROLLAN EN EL CICLO

Recogidos en la programación del departamento.

5. OBJETIVOS GENERALES QUE SE DESARROLLAN EN EL MÓDULO

Los **objetivos generales** que se desarrollan en el módulo, son los siguientes:

- i) Utilizar lenguajes de marcas y estándares web, asumiendo el manual de estilo, para desarrollar interfaces en aplicaciones Web.
- j) Emplear herramientas y lenguajes específicos, siguiendo las especificaciones, para desarrollar componentes multimedia.
- k) Evaluar la interactividad, accesibilidad y usabilidad de un interfaz, verificando los criterios preestablecidos, para integrar componentes multimedia en el interfaz de una aplicación.
- q) Programar y realizar actividades para gestionar el mantenimiento de los recursos informáticos.
- y) Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias para dar respuesta a la accesibilidad universal y al diseño para todos.
- z) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.

6. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN EL MÓDULO.

La formación del módulo contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales de este título que se relacionan a continuación:

- e) Desarrollar aplicaciones web con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, objetos de acceso y herramientas de mapeo adecuados a las especificaciones.
- g) Desarrollar interfaces en aplicaciones web de acuerdo con un manual de estilo, utilizando lenguajes de marcas y estándares Web.
- h) Desarrollar componentes multimedia para su integración en aplicaciones web, empleando herramientas específicas y siguiendo las especificaciones establecidas.

- i) Integrar componentes multimedia en el interfaz de una aplicación web, realizando el análisis de interactividad, accesibilidad y usabilidad de la aplicación.
- m) Completar planes de pruebas verificando el funcionamiento de los componentes software desarrollados, según las especificaciones.
- n) Elaborar y mantener la documentación de los procesos de desarrollo, utilizando herramientas de generación de documentación y control de versiones.
- u) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de diseño para todos, en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

7. ADAPTACIÓN AL ENTORNO DE LA ECONOMÍA ANDALUZA.

El presente módulo tiene una vigencia máxima en el entorno andaluz. Puede afirmarse esto debido a que el perfil de técnico especialista capacitado para diseñar, crear, configurar y administrar sitios web es muy demandado en la actualidad en Andalucía. De hecho, la demanda supera ampliamente la oferta de profesionales y se prevé que dicha demanda no sea igualada en los próximos años.

8.METODOLOGÍA GENERAL

La metodología general está indicada en la programación de departamento.

Además en el día a día:

1. Al principio de cada UT se desarrollarán contenidos teóricos base y se harán repases de dichos contenidos a medida que se van ampliando a lo largo de la UT.
2. Se planificará la realización de numerosas actividades prácticas, tanto en el aula como de forma autónoma en el domicilio del alumnado, las cuales serán objeto de corrección y puesta en común en el aula.
3. Se fomentará en el alumnado el desarrollo del autoaprendizaje y la capacidad investigadora, promoviendo la búsqueda, selección y análisis de información como eje fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, se atenderá al principio didáctico de la investigación como elemento vertebrador del aprendizaje del estudiante.

4. Se promoverá el trabajo cooperativo en el aula como estrategia fundamental para el desarrollo de competencias profesionales. El alumnado participará en actividades y proyectos en grupo que reproduzcan entornos reales de trabajo, fomentando la comunicación, la responsabilidad compartida y la toma de decisiones conjunta. Este enfoque resulta esencial para su futura inserción laboral, dado que el perfil profesional del técnico en desarrollo de aplicaciones requiere una colaboración constante dentro de equipos multidisciplinares.
5. Cuando el progreso del alumnado no sea homogéneo, la intervención pedagógica considerará las diferencias individuales y ajustará las estrategias educativas al ritmo y nivel de desarrollo de cada estudiante.

9. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.	<p>a) Se ha reconocido la importancia de la comunicación visual y sus principios básicos.</p> <p>b) Se han analizado y seleccionado los colores y tipografías adecuados para su visualización en pantalla.</p> <p>c) Se han analizado alternativas para la presentación de la información en documentos Web.</p> <p>d) Se ha valorado la importancia de definir y aplicar la guía de estilo en el desarrollo de una aplicación Web.</p> <p>e) Se han utilizado y valorado distintas aplicaciones para el diseño de documentos Web.</p> <p>f) Se han utilizado marcos, tablas y capas para presentar la información de manera ordenada.</p> <p>g) Se han creado y utilizado plantillas de diseño.</p>
2. Crea interfaces Web homogéneas definiendo y aplicando estilos.	<p>a) Se han reconocido las posibilidades de modificar las etiquetas HTML</p> <p>b) Se han definido estilos de forma directa.</p> <p>c) Se han definido y asociado estilos globales en hojas externas.</p> <p>d) Se han definido hojas de estilos alternativas.</p> <p>e) Se han redefinido estilos.</p> <p>f) Se han identificado las distintas propiedades de cada elemento.</p> <p>g) Se han creado clases de estilos.</p> <p>h) Se han utilizado herramientas de validación de hojas de estilos.</p> <p>i) Se ha utilizado y actualizado la guía de estilo.</p>
3. Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.	<p>a) Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.</p> <p>b) Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.</p> <p>c) Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia.</p>

	<p>d) Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen.</p> <p>e) Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo.</p> <p>f) Se han realizado animaciones a partir de imágenes fijas.</p> <p>g) Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.</p> <p>h) Se ha aplicado la guía de estilo.</p>
4. Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.	<p>a) Se han reconocido y analizado las tecnologías relacionadas con la inclusión de contenido multimedia e interactivo.</p> <p>b) Se han identificado las necesidades específicas de configuración de los navegadores Web para soportar contenido multimedia e interactivo.</p> <p>c) Se han utilizado herramientas gráficas para el desarrollo de contenido multimedia interactivo.</p> <p>d) Se ha analizado el código generado por las herramientas de desarrollo de contenido interactivo.</p> <p>e) Se han agregado elementos multimedia a documentos Web.</p> <p>f) Se ha añadido interactividad a elementos de un documento Web.</p> <p>g) Se ha verificado el funcionamiento de los elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores.</p>
5. Desarrolla interfaces Web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.	<p>a) Se ha reconocido la necesidad de diseñar Webs accesibles.</p> <p>b) Se ha analizado la accesibilidad de diferentes documentos Web.</p> <p>c) Se han identificado las principales pautas de accesibilidad al contenido.</p> <p>d) Se han analizado los posibles errores según los puntos de verificación de prioridad.</p> <p>e) Se ha alcanzado el nivel de conformidad deseado.</p> <p>f) Se han verificado los niveles alcanzados mediante el uso de test externos.</p> <p>g) Se ha verificado la visualización del interfaz con diferentes navegadores y tecnologías.</p>
6. Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.	<p>a) Se ha analizado la usabilidad de diferentes documentos Web.</p> <p>b) Se ha modificado el interfaz Web para adecuarlo al objetivo que persigue y a los usuarios a los que va dirigido.</p>

	<ul style="list-style-type: none">c) Se ha valorado la importancia del uso de estándares en la creación de documentos Web.d) Se ha verificado la facilidad de navegación de un documento Web mediante distintos periféricos.e) Se han analizado diferentes técnicas para verificar la usabilidad de un documento Web.f) Se ha verificado la usabilidad del interfaz Web creado en diferentes navegadores y tecnologías.
--	--

10. CONTENIDOS BÁSICOS DEL MÓDULO

1 Planificación de interfaces gráficas:

- 1.1 Elementos del diseño: percepción visual.
- 1.2 Color, tipografía, iconos.
- 1.3 Interacción persona-ordenador.
- 1.4 Interpretación de guías de estilo. Elementos.
- 1.5 Patrones de diseño Web.
- 1.6 Generación de documentos y sitios Web.
- 1.7 Componentes de una interfaz Web.
- 1.8 Aplicaciones para desarrollo Web.
- 1.9 Lenguajes de marcas.
- 1.10 Mapa de navegación. Prototipos.
- 1.11 Maquetación Web. Elementos de ordenación.
 - 1.11.1 Marcos, tablas y capas.
- 1.12 Plantilla de diseño.

2 Creación de interfaces web utilizando estilos:

- 2.1 Estilos en línea basados en etiquetas y en clases.
- 2.2 Crear y vincular hojas de estilo.
- 2.3 Crear y vincular hojas de estilo en cascada externa.
- 2.4 Lenguaje extensible de hojas de estilo.
- 2.5 Herramientas y test de verificación.
- 2.6 Uso y actualización de guías de estilo.

3 Implantación de contenido multimedia:

- 3.1 Derechos de la propiedad intelectual. Licencias. Ley de la propiedad intelectual.
Derechos de autor.
- 3.2 Tipos de Imágenes en la Web.
- 3.3 Imágenes: mapa de bits, imagen vectorial. Software para crear y procesar imágenes.
Formatos de imágenes.
- 3.4 Optimización de imágenes para la Web.
- 3.5 Audio: formatos. Conversiones de formatos (exportar e importar).
- 3.6 Vídeo: codificación de vídeo, conversiones de formatos (exportar e importar).
- 3.7 Animaciones.
 - 3.7.1 Animación de imágenes y texto.
 - 3.7.2 Integración de audio y vídeo en una animación.
- 3.8 Aplicación de guías de estilo.

4 Integración de contenido interactivo:

- 4.1 Tecnologías relacionadas con la inclusión de contenidos multimedia e interactivos.
- 4.2 Configuración de navegadores.
- 4.3 Elementos interactivos básicos y avanzados.
- 4.4 Comportamientos interactivos. Comportamiento de los elementos.
- 4.5 Ejecución de secuencias de comandos.
- 4.6 Reproducción de elementos multimedia e interactivos.

5 Desarrollo de Webs accesibles:

- 5.1 Concepto de accesibilidad.
- 5.2 El Consorcio World Wide Web (W3C).
- 5.3 Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG).
- 5.4 Principios generales de diseño accesible.
- 5.5 Técnicas para satisfacer los requisitos definidos en las WCAG.
- 5.6 Prioridades. Puntos de verificación. Niveles de adecuación.
- 5.7 Métodos para realizar revisiones preliminares y evaluaciones de adecuación o conformidad de documentos Web.
- 5.8 Herramientas de análisis de accesibilidad Web.
 - 5.8.1 Software y herramientas on line.
 - 5.8.2 Chequeo de la accesibilidad Web desde diferentes navegadores.
 - 5.8.3 Chequeo de la accesibilidad Web desde dispositivos móviles.

6 Desarrollo de interfaces Web amigables:

- 6.1 Concepto de usabilidad.
- 6.2 Análisis de la usabilidad. Técnicas.
- 6.3 Principios para conseguir Webs amigables.
- 6.4 Identificación del objetivo de la Web.
- 6.5 Tipos de usuario. Necesidades.
- 6.6 Barreras identificadas por los usuarios.
- 6.7 Información fácilmente accesible.
- 6.8 Velocidad de conexión.
- 6.9 Importancia del uso de estándares externos.
- 6.10 Navegación fácilmente recordada frente a navegación redescubierta.
- 6.11 Facilidad de navegación en la Web.
- 6.12 Verificación de la usabilidad en diferentes navegadores y tecnologías.
- 6.13 Herramientas y test de verificación.

11. CONTENIDOS

Las unidades de trabajo en las que se distribuye el módulo son las siguientes:

	UNIDAD
1	Planificación de Interfaces Gráficas.Especificaciones de diseño.
2	HTML Y CSS
3	Archivos multimedia.
4	Integrar el contenido multimedia.
5	Gestores de Contenido.
6	Framework RWD Bootstrap.
7	Accesibilidad en la Web.
8	Usabilidad en la Web.
	TOTAL

12. TEMPORIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

	UNIDAD	Nº SESIONES	%
1	Planificación de Interfaces Gráficas.Especificaciones de diseño.	12	11%
2	HTML y CSS.	40	37%
3	Archivos multimedia.	10	9%
4	Integrar el contenido multimedia.	5	5%
5	Gestores de Contenido.	17	16%
6	Framework RWD Bootstrap.	15	14%
7	Accesibilidad en la Web.	5	5%
8	Usabilidad en la Web.	5	5%
	TOTAL	109	100%

13.RELACIÓN: UNIDADES, R.A. , C. E. Y PESO

UNIDADES		RESULTADOS APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO
1	Planificación de Interfaces Gráficas. Especificaciones de diseño.	RA1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño .	RA1. a, b, c, d, e a) Se ha reconocido la importancia de la comunicación visual y sus principios básicos. b) Se han analizado y seleccionado los colores y tipografías adecuados para su visualización en pantalla. c) Se han analizado alternativas para la presentación de la información en documentos Web. d) Se ha valorado la importancia de definir y aplicar la guía de estilo en el desarrollo de una aplicación Web e) Se han utilizado y valorado distintas aplicaciones para el diseño de documentos Web.	11%
2	HTML y CSS.	RA1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño . RA2. Crea interfaces Web homogéneos	R2. a,b,c,d,e,g,i	37%

		definiendo y aplicando estilos.	<p>a) Se han reconocido las posibilidades de modificar las etiquetas HTML.</p> <p>b) Se han definido estilos de forma directa.</p> <p>c) Se han definido y asociado estilos globales en hojas externas.</p> <p>d) Se han definido hojas de estilos alternativas.</p> <p>e) Se han redefinido estilos.</p> <p>g) Se han creado clases de estilos.</p>	
3	Archivos multimedia.	<p>RA3. Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.</p>	<p>RA3. a, b, c, d, e, f, g, h</p> <p>a) Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.</p> <p>b) Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.</p> <p>c) Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia.</p> <p>d) Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen.</p> <p>e) Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo.</p> <p>f) Se han realizado animaciones a partir de imágenes fijas.</p> <p>g) Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.</p> <p>h) Se ha aplicado la guía de estilo.</p>	9 %

4	Integrar el contenido multimedia.	<p>RA4. Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.</p>	<p>RA4. a, b, c, d, e, f, g</p> <p>a) Se han reconocido y analizado las tecnologías relacionadas con la inclusión de contenido multimedia e interactivo.</p> <p>b) Se han identificado las necesidades específicas de configuración de los navegadores Web para soportar contenido multimedia e interactivo.</p> <p>c) Se han utilizado herramientas gráficas para el desarrollo de contenido multimedia interactivo.</p> <p>d) Se ha analizado el código generado por las herramientas de desarrollo de contenido interactivo.</p> <p>e) Se han agregado elementos multimedia a documentos Web.</p> <p>f) Se ha añadido interactividad a elementos de un documento Web.</p> <p>g) Se ha verificado el funcionamiento de los elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores.</p>	5%
5	Gestores de Contenido.	<p>RA1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.</p> <p>RA2. Crea interfaces Web homogéneas</p>	<p>RA2. f, h</p> <p>f) Se han identificado las distintas propiedades de cada elemento.</p> <p>h) Se han utilizado herramientas de validación de hojas de estilos.</p>	16%

		definiendo y aplicando estilos.		
6	Framework RWD Bootstrap.	<p>RA1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.</p> <p>RA2. Crea interfaces Web homogéneos definiendo y aplicando estilos.</p> <p>RA6. Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.</p>	<p>RA1. f, g</p> <p>f) Se han utilizado marcos, tablas y capas para presentar la información de manera ordenada.</p> <p>g) Se han creado y utilizado plantillas de diseño.</p>	14%
7	Accesibilidad en la Web	RA5. Desarrolla interfaces Web	RA5. a, b, c, d, e, f, g	5%

		<p>accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.</p>	<p>a) Se ha reconocido la necesidad de diseñar Webs accesibles.</p> <p>b) Se ha analizado la accesibilidad de diferentes documentos Web</p> <p>c) Se han identificado las principales pautas de accesibilidad al contenido.</p> <p>d) Se han analizado los posibles errores según los puntos de verificación de prioridad.</p> <p>e) Se ha alcanzado el nivel de conformidad deseado.</p> <p>f) Se han verificado los niveles alcanzados mediante el uso de test externos.</p> <p>g) Se ha verificado la visualización del interfaz con diferentes navegadores y tecnologías.</p>	
8	Web amigables y usables.	<p>RA6. Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.</p>	<p>RA6. a, b, c, d, e, f</p> <p>a) Se ha analizado la usabilidad de diferentes documentos Web.</p>	5%

			<p>b) Se ha modificado el interfaz Web para adecuarlo al objetivo que persigue y a los usuarios a los que va dirigido.</p> <p>c) Se ha valorado la importancia del uso de estándares en la creación de documentos Web.</p> <p>d) Se ha verificado la facilidad de navegación de un documento Web mediante distintos periféricos.</p> <p>e) Se han analizado diferentes técnicas para verificar la usabilidad de un documento Web.</p> <p>f) Se ha verificado la usabilidad del interfaz Web creado en diferentes navegadores y tecnologías.</p>	
--	--	--	---	--

14.ESPECIFICACIÓN DE LAS UNIDADES

UNIDAD 1. Planificación de Interfaces Gráficas.Especificaciones de diseño.	
Descripción: Se estudiarán las características principales que posee una interfaz gráfica.	
Criterios de evaluación: 1.a, 1.b, 1.c, 1.d,	Nº sesiones: 12
Contenidos	Metodología
<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementos del diseño: percepción visual. 2. Color, tipografía e iconos. 3. Componentes de una interfaz Web. 4. Zonas de navegación, contenido e interacción. 5. Mapa de navegación. Prototipos. 6. Plantilla de diseño. 7. Interfaces Web. 8. Generación de documentos y sitios Web. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación teórica de contenidos, 2. Ejercicios prácticos en clase 3. Prácticas individuales y grupales para casa 4. Pruebas teóricas y/o prácticas.
Observaciones:	

UNIDAD 2. HTML y CSS.

Descripción: Se estudiarán en profundidad la creación de web con HTML5 y CSS3 desde cero. Esta unidad se estudiará conjuntamente con la UT1, UT3 y UT4.

Criterios de evaluación: 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.e, 2.g, 2.i **Nº sesiones:** 40

Contenidos	Metodología
<ol style="list-style-type: none">1. Documentos HTML5.2. Estilos CSS y modelos de caja.3. Propiedades CSS3.4. Vídeo y audio con HTML5.5. Formularios y API Forms.6. API Canvas.7. API Drag and Drop.8. API Geolocation.9. API Web Storage.	<ol style="list-style-type: none">5. Presentación teórica de contenidos,6. Ejercicios prácticos en clase7. Prácticas individuales y grupales para casa8. Pruebas teóricas y/o prácticas.

Observaciones:

UNIDAD 3. Archivos multimedia

Descripción: Crear, preparar , retocar, estudiar los distintos archivos multimedia para la Web. Esta unidad se estudiará conjuntamente con la UT1, UT3 y UT4.

Criterios de evaluación: 3.a, 3.b, 3.c, 3.d, 3.e, 3.f, 3.g, 3.h **Nº sesiones:** 10

Contenidos	Metodología
<ol style="list-style-type: none">1. Crear, retocar, generar archivos de imagen para Web con la herramienta de software libre GIMP.2. Imágenes. Tipos y formatos.3. Comprensión de imágenes.4. Software para la gestión de recursos gráficos.5. Ley de propiedad intelectual.6. Permisos y Licencias.	<ol style="list-style-type: none">9. Presentación teórica de contenidos,10. Ejercicios prácticos en clase11. Prácticas individuales y grupales para casa12. Pruebas teóricas y/o prácticas.

Observaciones:

UNIDAD 4. Integrar el contenido multimedia

Descripción: Crear, preparar , retocar, estudiar los distintos archivos multimedia para la Web. Esta unidad se estudiará conjuntamente con la UT1, UT3 y UT4.

Criterios de evaluación: 4.a, 4.b, 4.c, 4.d, 4.e, 4.f, 4.g **Nº sesiones:** 5

Contenidos	Metodología
<ol style="list-style-type: none">1. Integrar todos los elementos multimedia dentro de web HTML52. Formatos de sonido.El sonido en la web.3. Formatos de vídeo.El vídeo en la web.4. Edición y montaje de vídeos.5. Formatos de audio.	<ol style="list-style-type: none">13.Presentación teórica de contenidos,14.Ejercicios prácticos en clase15.Prácticas individuales y grupales para casa16.Pruebas teóricas y/o prácticas.

Observaciones:

UNIDAD 5. Gestores de contenido

Descripción: Conocer los CMS, gestores de contenido diferentes y profundizar en Wordpress como CMS de propósito general.

Criterios de evaluación: 2.f, 2.h **Nº sesiones:** 15

Contenidos	Metodología
<ol style="list-style-type: none">1. Modelos de programación en entornos cliente / servidor.2. Mecanismos de ejecución de código en un navegador web.3. Montaje de una web completa cliente-servidor con CMS Wordpress4. Integrar plugins y código en la Web	<ol style="list-style-type: none">Presentación teórica de contenidos,Ejercicios prácticos en clasePrácticas individuales y grupales para casaPruebas teóricas y/o prácticas.

Observaciones:

UNIDAD 6. Framework RWD Bootstrap

Descripción: Conocer los CMS, gestores de contenido diferentes y profundizar en Wordpress como CMS de propósito general.

Criterios de evaluación: 1.f, 1.g

Nº sesiones: 13

Contenidos

1. Primeros pasos con framework RWD
2. Grid
3. Elementos Bootstrap
4. Creación web con Bootstrap

Metodología

Presentación teórica de contenidos,
Ejercicios prácticos en clase
Prácticas individuales y grupales para casa
Pruebas teóricas y/o prácticas.

Observaciones:

UNIDAD 7. Accesibilidad en la Web.

Descripción: Características que debe tener una página web accesible.

Criterios de evaluación: 5.a, 5.b, 5.c, 5.d, 5.e, 5.f, 5.g

Nº sesiones: 5

Contenidos

1. Accesibilidad en la Web.
2. El consorcio World Wide Web (W3C).
3. Principios generales de diseño accesible.
4. Herramientas de análisis de accesibilidad Web.
5. Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG).

Metodología

Presentación teórica de contenidos,
Ejercicios prácticos en clase
Prácticas individuales y grupales para casa
Pruebas prácticas.

Observaciones:

UNIDAD 8. Usabilidad en la Web.

Descripción: Características que debe tener una página web usable.

Criterios de evaluación: 6.a, 6.b, 6.c, 6.d, 6.e, 6.f, 6.g, 6.h

Nº sesiones: 5

Contenidos

1. Usabilidad en la Web.

Metodología

Presentación teórica de contenidos,

2. Navegación en la Web. 3. Análisis y verificación de la usabilidad.	Ejercicios prácticos en clase Prácticas individuales y grupales para casa Pruebas prácticas.
Observaciones:	

15. CONTENIDOS ACTITUDINALES

Recogidos en la programación de departamento.

16.EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE. CALIFICACIÓN

Relación de instrumentos de evaluación con las unidades, criterios de evaluación e indicadores.

El proceso de evaluación a nivel general está recogido en la programación del departamento.

Las unidades de trabajo deben ser superadas cada una de ellas para la superación del módulo.

La evaluación es continua, para observar el proceso de aprendizaje. Dicha continuidad queda reflejada en una:

- **Evaluación inicial o diagnóstica:** el profesor o profesora iniciará el proceso educativo con un conocimiento real de las características de su alumnado. Esto le permitirá diseñar su estrategia didáctica y acomodar su práctica docente a la realidad de su alumnado. Debe tener lugar a comienzos del curso académico.
- **Evaluación procesual o formativa:** nos sirve como estrategia de mejora para ajustar sobre la marcha los procesos educativos.
- **Evaluación final o sumativa:** se aplica al final de un periodo determinado como comprobación de los logros alcanzados en ese periodo. Es la evaluación final la que determina la consecución de los objetivos didácticos y los resultados de aprendizaje planteados.

El proceso de evaluación tendrá en cuenta el grado de consecución de los resultados de aprendizaje, objetivos generales y las competencias profesionales, personales y sociales establecidas en esta programación.

Igualmente tendrá en cuenta la madurez del alumnado en relación con sus

posibilidades de inserción en el sector productivo o de servicios a los que pueda acceder, así como el progreso en estudios en los que pueda continuar.

Por lo tanto, la evaluación ha de entenderse como un proceso continuo, sistemático y personalizado, en el que pueden y deben ser utilizadas técnicas diferentes y no reducirse a actuaciones aisladas ni confundirse con la calificación.

Instrumentos de Evaluación:

Para valorar el aprendizaje del alumnado el profesor/a podrá utilizar los siguientes instrumentos de evaluación:

- A. Observación en el aula
- B. Actividades realizadas en clase y en casa
- C. Trabajos de simulación o proyectos en grupo
- D. Exposición oral, disertación oral, argumentación, ...
- E. Prácticas simuladas o ejercicios prácticos
- F. Informes de memorias, manuales, prácticas y ejercicios.
- G. Exámenes teórico/prácticos individuales

Criterios de calificación:

La **ORDEN de 18 de septiembre de 2025**, por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de formación profesional inicial establece que la calificación de los módulos profesionales de formación en el centro educativo y del módulo profesional de proyecto se expresará en valores numéricos de 1 a 10, sin decimales. Se considerarán positivas las iguales o superiores a 5 y negativas las restantes.

Para calificar tendremos en cuenta los siguientes instrumentos:

- Pruebas escritas en papel y/o en ordenador.
- Prácticas individuales, trabajos en grupo, producciones propias, ...

RA	UT	Peso
1,2	1,2,5,6	78%
3	3	9%
4	4	5%
5	7	5%
6	8	5%

Los RA1 y 2 son los que recogen los principales que se desarrollan en este módulo Desarrollando todos los contenidos vinculados al diseño de interfaces mediante HTML5 y CSS3, y con ello las UT1 para planificar, UT2 para aprender los conceptos y estructura de HTML5 y CSS3 ,la UT3 y UT4 para la integración y creación de multimedia en web, la UT7 y UT8 la accesibilidad y usabilidad web. Es por esto por lo que el peso de las UT1,2,5,6 es tan alto.

Plan de recuperación

Se atenderá a lo recogido en la programación del departamento.

Recuperación del alumnado del curso 2024-25

El alumnado con el módulo de DIW suspenso del curso anterior, tendrá un plan de recuperación recogido en el departamento. PAra este plan de recuperación la profesora utilizara la plataforma Moodle.

17. ADAPTACIONES CURRICULARES.

Recogidas en la programación de departamento y detalladas por el tutor del grupo a través de informe del departamento de orientación del instituto.

18. FP DUAL

Según se recoge en la programación del departamento, el régimen de dual será el general y siguiendo un modelo condensado. En ese período de formación en la empresa el alumno deberá alcanzar los siguientes RA's:

- **RA1,2** vinculados a la UT2,5 (HTML5,CSS3 y Wordpress como CMS)

19.RECURSOS DIDÁCTICOS DEL CICLO.

En el caso de este módulo los recursos los dividimos en los siguientes tipos:

Recursos utilizados principalmente:

- Documentación entregada por la profesora
- Tareas propuestas

Todo a través de plataforma Moodle del centro (<https://aula.iesjulioverne.es/>) y/o classroom.Cada alumno/a tendrá un email corporativo proporcionado por el IES Julio Verne para que le sirva de acceso a ambas plataformas.

Además se utilizará:

a) Recursos Hardware:

- **Ordenadores con acceso a Internet.**
- **1 pizarra digital interactiva.**

b)Recursos Software:

- **Sistemas operativos:**
 - SO Linux: Ubuntu, Ubuntu Server, ...
- **Software específico:** Proxmox , Wordpress, ...

- **Aplicaciones diversas:** Kahoot, Canvas, ...
- **Drive:** se inculcará al alumno/a el uso de Drive como almacenamiento masivo de la documentación, ya que la cuenta corporativa posee capacidad ilimitada.
- G-Suite de Google: documentos de texto, hojas de cálculo, presentaciones, ... Esta será la opción más utilizada ya que nos proporciona la posibilidad de trabajo colaborativo además de estar almacenado en la nube.
- Referencias bibliográficas/web de interés

) Recursos personales: siempre solemos olvidarnos de un recurso fundamental que son los alumnos y el propio profesor.

- Emplearemos la ayuda entre los propios compañeros.
- Éste profesor procurará crear un clima adecuado de forma que se pueda trabajar con la colaboración de todos los alumnos.

14.BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- <https://developer.mozilla.org/> (<https://developer.mozilla.org/>)
- <https://www.w3schools.com/> (<https://www.w3schools.com/>)
- <https://desarrolloweb.com/home/html> (<https://desarrolloweb.com/home/html>)
- El Gran Libro de HTML5, CSS3 y Javascript.

Juan Diego Gauchat.
Ed. Marcombo S.A.