

Módulo

Desarrollo de interfaces

CICLO: Desarrollo de interfaces

CURSO: 2025/2026

GRUPO: DMD2

PROFESORES: M. Fuencisla Mate Gutiérrez

Contenido

1 INTRODUCCIÓN	3
1.1. Características.	3
1.2. Competencia general	3
1.3. Objetivo base.....	3
2 LEGISLACIÓN	3
3 COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES, Y SOCIALES RELACIONADAS CON EL MÓDULO PROFESIONAL.....	4
4 OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO RELACIONADOS CON EL MÓDULO PROFESIONAL	5
5 CONTENIDOS	6
6 CRITERIOS DE EVALUACIÓN del módulo	8
7 UNIDADES DE TRABAJO	12
7.1. Temporalización y secuenciación de las unidades de trabajo	12
8 DOCENCIA	12
9 METODOLOGÍA	13
10 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁTICOS	14
11 EVALUACIÓN, CALIFICACIÓN y RECUPERACIÓN.....	15
11.1 -Evaluación por parciales	15
11.2. Exámenes	17
11.3. Evaluación en convocatoria final (sin parciales).....	18
11.4 Resultados de aprendizaje que se cursarán en la FFE.....	18
12 RECLAMACIÓN DE CALIFICACIONES	19
13 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	20
14 BIBLIOGRAFÍA.....	20

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MÓDULO		
DESARROLLO DE INTERFACES		
1 INTRODUCCIÓN		
1.1. Características.		
Profesor	Curso	Año
M. Fuencisla Mate Gutiérrez	2º	2025-2026
Duración	Modalidad	Código
165 horas	<i>Virtual</i>	0488
1.2. Competencia general Según el Real Decreto 450/2010, de 16 de abril, por el que se establece el título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma y se fijan sus enseñanzas mínimas recoge que la competencia general de este título consiste en <<desarrollar, implantar, documentar y mantener aplicaciones informáticas multiplataforma, utilizando tecnologías y entornos de desarrollo específicos, garantizando el acceso a los datos de forma segura y cumpliendo los criterios de «usabilidad» y calidad exigidas en los estándares establecidos.>>		
1.3. Objetivo base Desarrollar componentes software en lenguajes de programación estructurada.		
2 LEGISLACIÓN		
Normativa de la modalidad virtual La normativa que regula F. P. virtual en las modalidades virtual y semipresencial de la Formación Profesional (grados D y E) en la Comunidad de Castilla y León es la Orden EDU/588/2024, de 11/06.		
Otras normativas de referencia <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. ▪ Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de FP. ▪ Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional. ▪ Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de FP. 		

- Real Decreto 450/2010, de 16 de abril, por el que se establece el título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- Decreto 24/2024, de 21 de noviembre, por el que se establece el currículo de los ciclos formativos de grado superior, correspondiente a la oferta de grado D y nivel 3 del Sistema de Formación Profesional, conducentes a la obtención del título de Técnico Superior, en la Comunidad de Castilla y León.
- ORDEN EDU/1310/2024, de 26 de noviembre, por la que se concretan los aspectos específicos en la Comunidad de Castilla y León.
- Orden EDU/2000/2010, de 13 de julio, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
- Orden EDU/1575/2024, de 23 de diciembre, por la que se regula el proceso de evaluación del alumnado que curse enseñanzas de grados D y E del sistema de formación profesional en la Comunidad de CyL.

3 COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES, Y SOCIALES RELACIONADAS CON EL MÓDULO PROFESIONAL

En el marco del currículo establecido por el Real Decreto 450/2010, de 16 de abril, y desarrollado por la Orden EDU/2000/2010, las competencias personales y sociales relacionadas con el módulo son:

- d) Gestionar entornos de desarrollo adaptando su configuración en cada caso para permitir el desarrollo y despliegue de aplicaciones.
- e) Desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, librerías y herramientas adecuados a las especificaciones
- f) Desarrollar aplicaciones implementando un sistema completo de formularios e informes que permitan gestionar de forma integral la información almacenada.
- g) Integrar contenidos gráficos y componentes multimedia en aplicaciones multiplataforma, empleando herramientas específicas y cumpliendo los requerimientos establecidos.
- h) Desarrollar interfaces gráficos de usuario interactivos y con la usabilidad adecuada, empleando componentes visuales estándar o implementando componentes visuales específicos.
- k) Crear ayudas generales y sensibles al contexto, empleando herramientas específicas e integrándolas en sus correspondientes aplicaciones.
- l) Crear tutoriales, manuales de usuario, de instalación, de configuración y de administración, empleando herramientas específicas.
- m) Empaquetar aplicaciones para su distribución preparando paquetes auto instalables con asistentes incorporados.
- r) Realizar planes de pruebas verificando el funcionamiento de los componentes software desarrollados, según las especificaciones.

- s) Desplegar y distribuir aplicaciones en distintos ámbitos de implantación verificando su comportamiento y realizando las modificaciones necesarias.
- t) Establecer vías eficaces de relación profesional y comunicación con sus superiores, compañeros y subordinados, respetando la autonomía y competencias de las distintas personas.
- w) Mantener el espíritu de innovación y actualización en el ámbito de su trabajo para adaptarse a los cambios tecnológicos y organizativos de su entorno profesional.

4 OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO RELACIONADOS CON EL MÓDULO PROFESIONAL

En el marco del currículo establecido por el Real Decreto 450/2010, de 16 de abril, y desarrollado por la Orden EDU/2000/2010, los objetivos relacionados con el módulo son:

- e) Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos.
- f) Gestionar la información almacenada, planificando e implementando sistemas de formularios e informes para desarrollar aplicaciones de gestión.
- g) Seleccionar y utilizar herramientas específicas, lenguajes y librerías, evaluando sus posibilidades y siguiendo un manual de estilo, para manipular e integrar en aplicaciones multiplataforma contenidos gráficos y componentes multimedia.
- h) Emplear herramientas de desarrollo, lenguajes y componentes visuales, siguiendo las especificaciones y verificando interactividad y usabilidad, para desarrollar interfaces gráficos de usuario en aplicaciones multiplataforma.
- k) Valorar y emplear herramientas específicas, atendiendo a la estructura de los contenidos, para crear ayudas generales y sensibles al contexto.
- l) Valorar y emplear herramientas específicas, atendiendo a la estructura de los contenidos, para crear tutoriales, manuales de usuario y otros documentos asociados a una aplicación.
- m) Seleccionar y emplear técnicas y herramientas, evaluando la utilidad de los asistentes de instalación generados, para empaquetar aplicaciones.
- r) Verificar los componentes software desarrollados, analizando las especificaciones, para completar un plan de pruebas.
- s) Establecer procedimientos, verificando su funcionalidad, para desplegar y distribuir aplicaciones.
- w) Identificar los cambios tecnológicos, organizativos, económicos y laborales en su actividad, analizando sus implicaciones en el ámbito de trabajo, para mantener el espíritu de innovación.

5 CONTENIDOS

UT1: Confección de interfaces de usuario:

- Librerías de componentes disponibles para diferentes sistemas operativos y lenguajes de programación; características.
- Herramientas propietarias y libres de edición de interfaces.
- Componentes: características y campo de aplicación.
- Enlace de componentes a orígenes de datos.
- Asociación de acciones a eventos.
- Edición del código generado por la herramienta de diseño.
- Clases, propiedades, métodos.
- Eventos; escuchadores.

UT2: Generación de interfaces a partir de documentos XML:

- Lenguajes de descripción de interfaces basados en XML. Ámbito de aplicación.
- Elementos, etiquetas, atributos y valores.
- Herramientas libres y propietarias para la creación de interfaces de usuario multiplataforma.
- Controles, propiedades.
- Eventos, controladores.
- Edición del documento XML.
- Generación de código para diferentes plataformas.

UT3: Creación de componentes visuales:

- Concepto de componente; características
- Propiedades y atributos.
- Eventos; asociación de acciones a eventos.
- Persistencia del componente.
- Herramientas para desarrollo de componentes visuales.
- Empaquetado de componentes.

UT4: Usabilidad:

- Usabilidad. Características, atributos.
- Medida de usabilidad de aplicaciones; tipos de métricas.
- Pautas de diseño de la estructura de la interfaz de usuario; menús, ventanas, cuadros de diálogo, atajos de teclado, entre otros.
- Pautas de diseño del aspecto de la interfaz de usuario: colores, fuentes, iconos, distribución de los elementos.

- Pautas de diseño de los elementos interactivos de la interface de usuario: Botones de comando, listas desplegables, entre otros.

- Pautas de diseño de la secuencia de control de la aplicación.

UT5: Confección de informes:

- Informes incrustados y no incrustados en la aplicación.
- Herramientas gráficas integradas en el IDE y externas al mismo.
- Estructura general. Secciones.
- Filtrado de datos.
- Numeración de líneas, recuentos y totales.
- Librerías para generación de informes. Clases, métodos y atributos.
- Conexión con las fuentes de datos. Ejecución de consultas.

UT6: Documentación de aplicaciones:

- Ficheros de ayuda. Formatos.
- Herramientas de generación de ayudas.
- Tablas de contenidos, índices, sistemas de búsqueda, entre otros.
- Tipos de manuales: Manual de usuario, guía de referencia, guías rápidas, manuales de instalación, configuración y administración. Destinatarios y estructura.

UT7: Distribución de aplicaciones:

- Componentes de una aplicación. Empaquetado.
- Instaladores.
- Paquetes autoinstalables.
- Herramientas para crear paquetes de instalación.
- Personalización de la instalación: Logotipos, fondos, diálogos, botones, idioma, entre otros.
- Asistentes de instalación y desinstalación.

UT8: Realización de pruebas:

- Objetivo, importancia y limitaciones del proceso de prueba. Estrategias.
- Pruebas de integración: ascendentes y descendentes.
- Pruebas de sistema: configuración, recuperación, entre otras.
- Pruebas de uso de recursos.
- Pruebas de seguridad.
- Pruebas manuales y automáticas. Herramientas software para la realización de pruebas.

6 CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL MÓDULO

Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación
RA 1. Genera interfaces gráficos de usuario mediante editores visuales utilizando las funcionalidades del editor y adaptando el código generado.	<p>a) Se ha creado un interfaz gráfico utilizando los asistentes de un editor visual.</p> <p>b) Se han utilizado las funciones del editor para ubicar los componentes del interfaz.</p> <p>c) Se han modificado las propiedades de los componentes para adecuarlas a las necesidades de la aplicación.</p> <p>d) Se ha analizado el código generado por el editor visual.</p> <p>e) Se ha modificado el código generado por el editor visual.</p> <p>f) Se han asociado a los eventos las acciones correspondientes.</p> <p>g) Se ha desarrollado una aplicación que incluye el interfaz gráfico obtenido.</p>
RA 2: Genera interfaces gráficos de usuario basados en XML utilizando herramientas específicas y adaptando el documento XML generado.	<p>a) Se han reconocido las ventajas de generar interfaces de usuario a partir de su descripción en XML.</p> <p>b) Se ha generado la descripción del interfaz en XML usando un editor gráfico.</p> <p>c) Se ha analizado el documento XML generado.</p> <p>d) Se ha modificado el documento XML.</p> <p>e) Se han asignado acciones a los eventos.</p> <p>f) Se ha generado el código correspondiente al interfaz a partir del documento XML.</p> <p>g) Se ha programado una aplicación que incluye el interfaz generado.</p>
RA 3. Crea componentes visuales valorando y empleando herramientas específicas.	<p>a) Se han identificado las herramientas para diseño y prueba de componentes.</p> <p>b) Se han creado componentes visuales.</p> <p>c) Se han definido sus propiedades y asignado valores por defecto.</p>

	<p>d) Se han determinado los eventos a los que debe responder el componente y se les han asociado las acciones correspondientes.</p> <p>e) Se han realizado pruebas unitarias sobre los componentes desarrollados.</p> <p>f) Se han documentado los componentes creados.</p> <p>g) Se han empaquetado componentes.</p> <p>h) Se han programado aplicaciones cuyo interfaz gráfico utiliza los componentes creados.</p>
RA4: Diseña interfaces gráficos identificando y aplicando criterios de usabilidad.	<p>a) Se han creado menús que se ajustan a los estándares.</p> <p>b) Se han creado menús contextuales cuya estructura y contenido siguen los estándares establecidos.</p> <p>c) Se han distribuido las acciones en menús, barras de herramientas, botones de comando, entre otros, siguiendo un criterio coherente.</p> <p>d) Se han distribuido adecuadamente los controles en la interfaz de usuario.</p> <p>e) Se ha utilizado el tipo de control más apropiado en cada caso</p> <p>f) Se ha diseñado el aspecto de la interfaz de usuario (colores y fuentes entre otros) atendiendo a su legibilidad.</p> <p>g) Se ha verificado que los mensajes generados por la aplicación son adecuados en extensión y claridad.</p> <p>h) Se han realizado pruebas para evaluar la usabilidad de la aplicación.</p>
RA5: Crea informes evaluando y utilizando herramientas gráficas.	<p>a) Se ha establecido la estructura del informe.</p> <p>b) Se han generado informes básicos a partir de una fuente de datos mediante asistentes.</p> <p>c) Se han establecido filtros sobre los valores a presentar en los informes.</p> <p>d) Se han incluido valores calculados, recuentos y totales.</p>

	<p>e) Se han incluido gráficos generados a partir de los datos.</p> <p>f) Se han utilizado herramientas para generar el código correspondiente a los informes de una aplicación.</p> <p>g) Se ha modificado el código correspondiente a los informes.</p> <p>h) Se ha desarrollado una aplicación que incluye informes incrustados.</p>
RA6: Documenta aplicaciones seleccionando y utilizando herramientas específicas.	<p>a) Se han identificado sistemas de generación de ayudas.</p> <p>b) Se han generado ayudas en los formatos habituales.</p> <p>c) Se han generado ayudas sensibles al contexto.</p> <p>d) Se ha documentado la estructura de la información persistente.</p> <p>e) Se ha confeccionado el manual de usuario y la guía de referencia.</p> <p>f) Se han confeccionado los manuales de instalación, configuración y administración.</p> <p>g) Se han confeccionado tutoriales.</p>
RA7: Prepara aplicaciones para su distribución evaluando y utilizando herramientas específicas.	<p>a) Se han empaquetado los componentes que requiere la aplicación.</p> <p>b) Se ha personalizado el asistente de instalación</p> <p>c) Se ha empaquetado la aplicación para ser instalada de forma típica, completa o personalizada.</p> <p>d) Se han generado paquetes de instalación utilizando el entorno de desarrollo.</p> <p>e) Se han generado paquetes de instalación utilizando herramientas externas.</p> <p>f) Se han generado paquetes instalables en modo desatendido.</p> <p>g) Se ha preparado el paquete de instalación para que la aplicación pueda ser correctamente desinstalada.</p>

	h) Se ha preparado la aplicación para ser descargada desde un servidor web y ejecutada.
RA8: Evalúa el funcionamiento de aplicaciones diseñando y ejecutando pruebas.	<p>a) Se ha establecido una estrategia de pruebas.</p> <p>b) Se han realizado pruebas de integración de los distintos elementos.</p> <p>c) Se han realizado pruebas de regresión.</p> <p>d) Se han realizado pruebas de volumen y estrés.</p> <p>e) Se han realizado pruebas de seguridad.</p> <p>f) Se han realizado pruebas de uso de recursos por parte de la aplicación.</p> <p>g) Se ha documentado la estrategia de pruebas y los resultados obtenidos.</p>

7 UNIDADES DE TRABAJO

7.1. Temporalización y secuenciación de las unidades de trabajo

UT1 Confección de interfaces de usuario.	Primer trimestre
UT2 Generación de interfaces a partir de documentos XML.	
UT3 Creación de componentes visuales	
UT4 Usabilidad	
UT5 Confección de informes	Segundo trimestre
UT6 Documentación de aplicaciones	
UT7 Distribución de aplicaciones	
UT8 Realización de pruebas	

8 DOCENCIA

Necesidades de presencialidad

Individual: La comunicación con el alumno se realizará a través de mensajería o correo registrado dentro de la plataforma. En cualquier caso, si el alumno requiere atención presencial concertará una cita con el tutor del módulo mediante los medios anteriormente mencionados, para que éste le asigne una cita lo más pronto posible en el día y hora que el alumno pueda en horario de tarde.

La hora de tutoría y atención que está marcada en la plataforma es:

DI

LUNES 19:55h

.

Alumnado

Grupo

40003666O-IFC02S-MAR

Además, tal y como marca la normativa vigente, la matrícula permanecerá abierta a lo largo del curso. Aquellos alumnos que se incorporaren más tarde se pondrán en contacto con el profesor para que éste pueda orientarles o guiarles en su incorporación a este módulo profesional.

Los alumnos de este módulo tendrán que administrar su tiempo y planificar estos estudios.

9 METODOLOGÍA

Está implícita en la enseñanza de la plataforma proporcionada por la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León.

Metodología interactiva

La comunicación entre los miembros del grupo mediante el foro general de noticias/novedades, otro foro de consultas por temas, y además, un foro general de cafetería donde puedan interactuar de una forma más distendida.

Se ha planteado en el horario del profesor/tutor del módulo un día de atención preferente para aquellas consultas que, de manera presencial o vía electrónica, pudieran plantear los alumnos, recomendando siempre la petición de cita previa para poder ser atendidos y así evitar la coincidencia de varios alumnos el mismo día y a la misma hora.

Se intentará responder lo más rápido posible a las preguntas que planteen los alumnos.

Autoaprendizaje y a su ritmo, marcado por la guía de trabajo de la plataforma de educación virtual (Moodle) ofrecido por la Junta de Castilla y León.

10 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁTICOS

Se encuentran desplegados en la plataforma proporcionada por la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León.

TIC

Ya se ha indicado que esta enseñanza virtual está soportada en la plataforma ofrecida por la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León. Es el soporte educativo para el proceso de E/A.

Toda la documentación, así como las presentaciones se compartirán con los alumnos por este medio, además se utilizará la plataforma para realizar actividades y entregas.

En la plataforma podemos encontrar referencias a materiales audiovisuales complementarios.

11 EVALUACIÓN, CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

Según la normativa vigente de Formación Profesional, cada módulo incluye una serie de **Resultados de Aprendizaje (RA)** que deben ser superados con una calificación igual o superior a 5. La nota final del módulo reflejará la superación de todos los RA asociados.

Para ello, el alumnado podrá optar por dos vías de evaluación:

- **Evaluación continua**, mediante dos pruebas parciales que acrediten progresivamente los RA.
- **Evaluación final**, a través de una única prueba en la que se deberá demostrar la adquisición de todos los RA del módulo.

11.1 Evaluación por parciales

Cada examen —ya sea parcial o final— evaluará uno o varios RA. Para considerarse superado, el estudiante deberá obtener al menos un 5 en cada RA evaluado. La nota del examen será la media ponderada de los RA incluidos. Si alguno no alcanza el mínimo, la media no podrá superar el 5 y el examen se considerará no aprobado.

A. Criterios de calificación:

La nota de cada prueba (parcial o final) se calculará mediante la siguiente ponderación:

- **90%**: prueba escrita.
- **10%**: tareas entregadas correctamente, en tiempo y forma.

Las tareas son obligatorias para poder presentarse a los exámenes parciales. No se aplicará la ponderación del 10% si no cumplen los criterios establecidos. En caso de no entrega o incumplimiento, el alumno deberá acudir directamente a la convocatoria final.

Una tarea se considerará no entregada si está en blanco, copiada, realizada con IA o incompleta. En tal caso, se registrará como no presentada.

B. Evaluación del módulo:

La nota final se obtendrá como media ponderada de los RA evaluados en los dos parciales, siempre que ambos estén aprobados (es decir, todos los RA evaluados en cada uno hayan alcanzado al menos un 5). En ese caso, el módulo se considerará superado por parciales.

Si no se aprueba ningún parcial o solo se aprueba uno de los parciales, el alumno deberá recuperar en la convocatoria final *únicamente los RA no superados*.

Para superar el examen final, será necesario aprobar **todos los RA del módulo**. Si se logra en la primera convocatoria final, no será necesario presentarse a la segunda. En caso de no superar todos los RA en ninguna convocatoria final, el módulo se considerará suspendido y no se aplicará media ponderada. La nota final será inferior a 5.

Importante:

Cuando un alumno supere un resultado de aprendizaje (RA), no volverá a ser evaluado de dicho RA durante el curso académico vigente (2025/2026), ya haya sido superado en la prueba parcial o final.

La superación de un Resultado de Aprendizaje (RA) tendrá validez únicamente durante el curso académico en que se haya obtenido, sin posibilidad de conservarse para años académicos futuros.

C. Cálculo de la nota final

- **Si supera todos los RA:** se aplicará la media ponderada según los porcentajes establecidos.
- **Si algún RA no se supera:** la calificación final del módulo será, como máximo, un 4.

D. Ponderación por unidad y RA

La siguiente tabla se refleja la ponderación por unidad y resultado de aprendizaje

UT N°	RA	Instrumento de evaluación		Ponderación total
		Tareas	Examen escrito	
UT1	RA1	2%	18%	20%
UT2	RA2	0,5%	4,5%	5%
UT3	RA3	2%	18%	20%
UT4	RA4	1%	9%	10%
UT5	RA5	1,5%	13,5%	15%
UT6	RA6	1%	9%	10%
UT7	RA7	1%	9%	10%
UT8	RA8	1%	9%	10%
		10%	90%	100%

E. Superación de cada RA

Para considerar un RA como superado, el alumno debe alcanzar al menos la siguiente puntuación total (tarea + examen)

UT N°	RA	Ponderación mínima para superar el RA
UT1	RA1	$\geq 10\%$
UT2	RA2	$\geq 2,5\%$
UT3	RA3	$\geq 10\%$
UT4	RA4	$\geq 5\%$
UT5	RA5	$\geq 7,5\%$
UT6	RA6	$\geq 5\%$
UT7	RA7	$\geq 5\%$
UT8	RA8	$\geq 5\%$

Se recomienda que el alumnado realice la prueba tipo test correspondiente a cada unidad de trabajo como refuerzo.

F. Organización temporal del modulo

Trimestres y unidades

- **Primer trimestre:** UT1, UT2, UT3, UT4 → RA1, RA2, RA3, RA4
- **Segundo trimestre:** UT5, UT6, UT7, UT8 → RA5, RA6, RA7, RA8

Cada unidad (UT) se corresponde con un resultado de aprendizaje (RA).

G. Detalle de tareas y ponderación:

Trimestre	Unidades de trabajo	Descripción	Tareas	RA	Ponderación	Puntos reales (sobre 10)
Primer	UT1	Confección de interfaces de usuario.	DI01	RA1	2%	0,125
	UT2	Generación de interfaces a partir de documentos XML.	DI02	RA2	0,5%	0,125
	UT3	Creación de componentes visuales.	DI03	RA3	2%	0,125
	UT4	Usabilidad.	DI04	RA4	1%	0,125
Segundo	UT5	Informes	DI05	RA5	1,5%	0,125
	UT6	Documentación de aplicaciones	DI06	RA6	1%	0,125
	UT7	Distribución de aplicaciones	DI07	RA7	1%	0,125
	UT8	Realización de pruebas	DI08	RA8	1%	0,125

H. Fechas límite de entrega de tareas:

Las tareas deberán entregarse en tiempo y forma. De lo contrario, se considerarán no entregadas

Trimestre	Unidades de trabajo	Tareas	Fecha tope
1º	UT1	Tarea para DI01	Lunes 27 octubre
	UT2	Tarea para DI02	Lunes 3 noviembre
	UT3	Tarea para DI03	Lunes 10 noviembre
	UT4	Tarea para DI04	Lunes 17 noviembre
2º	UT5	Tarea para DI05	Lunes 15 diciembre
	UT6	Tarea para DI06	Lunes 9 enero
	UT7	Tarea para DI07	Lunes 14 enero
	UT8	Tarea para DI08	Lunes 19 enero

11.2. Exámenes

A. Formato de las pruebas:

El examen se realizará de forma escrita y podrá incluir:

- Preguntas de tipo test sobre conceptos o trozos de programas.
- Preguntas abiertas cortas.
- Análisis de situaciones reales.

B. Fechas de exámenes:

Parciales:

Módulo: DI	Fecha	Hora	Unidades de trabajo
Primer parcial	26/11/2025	19:30	UT1, UT2, UT3, UT4
Segundo parcial	28/01/2026	19:30	UT5, UT6, UT7, UT8

Finales:

Módulo: DI	Fecha	Hora	RA evaluados
Primer final	26-05-2026	16:00	RA no superados
Segundo final	09-06-2026	16:00	RA no superados

11.3. Evaluación en convocatoria final (sin parciales)

Los alumnos que no se hayan presentado a ningún examen parcial deberán acudir a la convocatoria final con todos los Resultados de Aprendizaje (RA) del módulo.

A. Condiciones para superar el examen final

- Será necesario obtener una calificación igual o superior a 5 en cada RA evaluado.
- Si se superan todos los RA en la primera convocatoria final, no será necesario presentarse a la segunda.
- En caso de no superar todos los RA en ninguna de las dos convocatorias finales, el módulo se considerará no superado.

B. Cálculo de la nota final en este caso

La calificación final del módulo corresponde exclusivamente al resultado obtenido en la prueba escrita, es decir 100% de la nota será la obtenida en el examen final, sin ponderación por tareas.

11.4 Resultados de aprendizaje que se cursarán en la FFE.

Este módulo es un módulo dualizado por lo que un RA se realizará parcialmente en la empresa (FFE). Se indica que criterios de evaluación (CE)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE		FFE	CE
RA1	Genera interfaces gráficos de usuario mediante editores visuales utilizando las funcionalidades del editor y adaptando el código generado	No	

RA2	Genera interfaces gráficos de usuario basados en XML utilizando herramientas específicas y adaptando el documento XML generado	No	
RA3	Crea componentes visuales valorando y empleando herramientas específicas.	No	
RA4	Diseña interfaces gráficos identificando y aplicando criterios de usabilidad.	No	
RA5	Crea informes evaluando y utilizando herramientas gráficas.	No	
RA6	Documenta aplicaciones seleccionando y utilizando herramientas específicas.	No	
RA7	Prepara aplicaciones para su distribución evaluando y utilizando herramientas específicas.	No	
RA8	Evalúa el funcionamiento de aplicaciones diseñando y ejecutando pruebas.	Parcialmente a) b) f) g)	

El porcentaje aplicar e la empresa será un 10%

12 RECLAMACIÓN DE CALIFICACIONES

El alumno que esté disconforme con su calificación se seguirá el procedimiento establecido en los artículos 18 [Aclaraciones], 19 [Procedimiento de reclamación en el centro] y 20 [Procedimiento de reclamación ante la dirección provincial de educación] de la Orden EDU/1575/2024, de 23 de diciembre, por la que se regula el proceso de evaluación del alumnado que curse enseñanzas de grados D y E del sistema de formación profesional en la Comunidad de Castilla y León.

13 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se recibirá asesoramiento del departamento de orientación para particularizar sobre aquella persona que necesite una atención especial significativa o adaptaciones especiales a la hora de realizar los exámenes.

14 BIBLIOGRAFÍA

Apuntes de la plataforma virtual. Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León.

La web está completa de apuntes, actividades y un sinfín de recursos sobre este módulo profesional.