

# Desarrollo de Interfaces

## 2º DAM

Departamento

**C r i t e r i o s   d e   e v a l u a c i ó n**

**Curso:** 2024/2025

*Antoni Jordi Jordà i Reolid*

## Contenido

1	Resultados de aprendizaje y Criterios de evaluación .....	2
2	Evaluación.....	5
2.1	Técnicas e instrumentos de evaluación.....	5
2.2	Evaluación del módulo.....	5
2.3	Criterios ortográficos.....	7
2.4	Criterios de recuperación .....	7
2.5	Evaluación de los alumnos con el módulo pendiente. ....	7
2.6	Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	8

## 1 Resultados de aprendizaje y Criterios de evaluación

### **RA1. Genera interfaces gráficas de usuario mediante editores visuales utilizando las funcionalidades del editor y adaptando el código general**

Criterios de evaluación:

1.a) Analiza las herramientas y librerías disponibles para la generación de interfaces gráficas.

1.b) Crea una interfaz gráfica utilizando las herramientas de un editor visual.

1.c) Utiliza las funciones del editor para ubicar los componentes de la interfaz

1.d) Modifica las propiedades de los componentes para adecuarlo a las necesidades de la aplicación.

1.e) Analiza el código generado por el editor visual.

1.f) Modifica el código generado por el editor visual.

1.g) Asocia a los eventos las acciones correspondientes.

1.h) Desarrolla una aplicación que incluya la interfaz gráfica obtenida.

### **RA2. Genera interfaces naturales de usuario utilizando herramientas visuales.**

Criterios de evaluación:

2.a) Identifica las herramientas disponibles para el aprendizaje automático relacionado con las interfaces de usuario.

2.b) Crea una interfaz de usuario natural utilizando las herramientas disponibles.

2.c) Utiliza el reconocimiento de voz para implementar acciones a las interfaces naturales de usuario.

2.d) Integra elementos de detección de partes del cuerpo para implementar acciones a las interfaces naturales de usuario.

2.e) Incorpora la detección del movimiento del cuerpo para implementar acciones a las interfaces naturales de usuario

2.f) Integra elementos de detección de partes del cuerpo para implementar acciones a las interfaces naturales de usuario.

### **RA3. Crea componentes visuales valorando y empleando herramientas específicas.**

Criterios de evaluación:

3.a) Identifica las herramientas para el diseño y prueba de componentes.

3.b) Crea componentes visuales.

3.c) Define sus métodos y sus propiedades con asignación de valores por defecto.

3.d) Determina los acontecimientos a que tiene que responder el componente y se los ha asociado las acciones correspondientes.

3.e) Realiza pruebas unitarias sobre los componentes desarrollados.

3.f) Documenta los componentes creados.

3.g) Empaqueta componentes.

3.h) Programa aplicaciones la interfaz gráfica de las cuales utiliza los componentes creados.

#### **RA4. Diseña interfaces gráficas identificando y aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad.**

Criterios de evaluación:

4.a) Identifica los principales estándares de usabilidad y accesibilidad.

4.b) Valora la importancia del uso de estándares para crear interfaces.

4.c) Crea diferentes tipos de menús la estructura y el contenido de los cuales siguen los estándares establecidos.

4.d) Distribuye las acciones en menús, barras de herramientas, botones de órdenes, entre otros, siguiendo un criterio coherente.

4.e) Distribuye adecuadamente los controles a la interfaz de usuario.

4.f) Utiliza el tipo de control más apropiado en cada caso.

4.g) Diseña el aspecto de la interfaz de usuario (colores y fuentes entre otros) teniendo en cuenta su legibilidad.

4.h) Verifica que los mensajes generados por la aplicación son adecuados en extensión y claridad.

4.i) Realiza pruebas para evaluar la usabilidad y la accesibilidad de la aplicación.

#### **RA5. Crea informes evaluando y utilizando herramientas gráficas.**

Criterios de evaluación:

5.a) Establece la estructura del informe.

5.b) Genera informes básicos a partir de diferentes fuentes de datos mediante asistentes.

5.c) Establece filtros sobre los valores a presentar a los informes.

- 5.d) Incluye valores calculados, recuentos y totales.
- 5.e) Incluye gráficos generados a partir de los datos.
- 5.f) Utiliza herramientas para generar el código correspondiente a los informes de una aplicación.
- 5.g) Modifica el código correspondiente a los informes.
- 5.h) Desarrolla una aplicación que incluye informes incrustados.

**RA6 Documenta aplicaciones seleccionando y utilizando herramientas específicas.**

- 6.a) Identifica sistemas de generación de ayudas.
- 6.b) Genera ayudas en los formatos habituales.
- 6.c) Genera ayudas sensibles al contexto.
- 6.d) Documenta la estructura de la información persistente.
- 6.e) Crea el manual de usuario y la guía de referencia.
- 6.f) Confecciona los manuales de instalación, configuración y administración.
- 6.g) Crea tutoriales.

**RA7 Prepara aplicaciones para la distribución evaluando y utilizando herramientas específicas.**

- 7.a) Empaqueta los componentes que requiere la aplicación.
- 7.b) Personaliza el asistente de instalación.
- 7.c) Genera paquetes de instalación utilizando el entorno de desarrollo.
- 7.d) Genera paquetes de instalación utilizando herramientas externas.
- 7.e) Firma digitalmente las aplicaciones para distribuir las.
- 7.f) Genera paquetes instalables en modo desatendido.
- 7.g) Prepara el paquete de instalación para que la aplicación pueda ser desinstalada correctamente.
- 7.h) Prepara la aplicación para ser distribuida a través de diferentes canales de distribución.

## **RA8 Evalúa el funcionamiento de aplicaciones diseñando y ejecutando pruebas.**

- 8.a) Establece una estrategia de pruebas.
- 8.b) Hace pruebas de integración de los diferentes elementos.
- 8.c) Hace pruebas de regresión.
- 8.d) Realiza pruebas de volumen y estrés.
- 8.e) Realiza pruebas de seguridad.
- 8.f) Hace pruebas de uso de recursos por parte de la aplicación.
- 8.g) Documenta la estrategia de pruebas y los resultados obtenidos.

### **1.1 Técnicas e instrumentos de evaluación**

Dentro del módulo se utilizan los siguientes enfoques o métodos para evaluar al alumnado:

- **Pruebas orales o escritas.** Preguntas objetivas que requieren la respuesta del estudiante.
- **Simulaciones de entornos reales.** Representaciones que imitan situaciones reales de entornos de trabajo para desarrollar habilidades y conocimientos.
- **Observación sistemática.** Recopilación diaria y organizada de datos a través de la observación directa del alumnado.
- **Participación en debates.** Involucramiento en discusiones formales o informales para presentar argumentos, debatir ideas y llegar a conclusiones.
- **Análisis de producciones realizadas:** Examen crítico de las creaciones o trabajos realizados por los estudiantes.
- **Mini retos o estudios de casos.** Actividades breves o ejercicios prácticos diseñados para abordar problemas específicos aplicables en el mundo real.
- **Autoevaluación.** Proceso donde el alumnado evalúa y reflexiona sobre su propio desempeño y progreso.

### **1.2 Evaluación del módulo**

El procedimiento de evaluación del módulo se basa en una evaluación inicial, formativa y sumativa dentro de un sistema didáctico presencial. La evaluación inicial se realiza a través de una actividad de conocimientos previos, en la que se valoran los saberes previos del alumno, permitiendo así ajustar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación formativa se basa en el análisis de actividades prácticas, considerando actividades de

desarrollo, refuerzo, ampliación y evaluación, en las cuales se valorarán también los elementos transversales. Finalmente, la evaluación sumativa tiene en cuenta todas las evaluaciones realizadas al alumno a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Todas las actividades y exámenes serán susceptibles de que se pregunte al alumnado sobre el método de elaboración, el uso de alguna función o como se ha realizado parte de la actividad o examen. En caso de que el alumnado sea incapaz de explicarlo, no conozca la forma de hacerlo o no demuestre los conocimientos para haber realizado dicha actividad o examen, se asumirá el uso de IA o copia, y se evaluará la actividad o examen como 0.

**Todos los aspectos susceptibles de evaluar se califican de 0 a 10. Se considerarán superados si la nota es  $\geq 5$ .**

Para la realización de la evaluación se tendrá en cuenta las siguientes unidades junto con sus pesos:

UNIDAD	Descripción	RA	Peso	Instrumentos	
				Prácticas y observaciones directas	Pruebas teórico-prácticas
<b>1</b>	Generación de Interfaces de Usuario.	RA1	<b>13%</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>
<b>2</b>	Generación de Interfaces naturales de usuario.	RA2	<b>12%</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>
<b>3</b>	Creación de componentes visuales	RA3	<b>12%</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>
<b>4</b>	Diseño de Interfaces gráficas	RA4	<b>12%</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>
<b>5</b>	Creación de Informes	RA5	<b>16%</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>
<b>6</b>	Documentación de aplicaciones	RA6,RA7	<b>12%</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>
<b>7</b>	Distribución de aplicaciones	RA6,RA7	<b>12%</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>
<b>8</b>	Realización de Pruebas	RA8	<b>11%</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>
	<b>Total</b>		<b>100%</b>		

La evaluación del módulo se llevará a cabo mediante la ponderación de las unidades didácticas que lo conforman, considerando el peso asignado a cada una. Las unidades

podrán ser evaluadas de manera individual o mediante la agrupación de varias de ellas, según corresponda. Si en alguna unidad no se utilizase uno de los instrumentos el total del porcentaje recaería sobre el instrumento aplicado.

Las actividades entregadas fuera de plazo serán consideradas como no presentadas, y, por lo tanto, recibirán una calificación de 0. Los exámenes y actividades de evaluación no realizados en la fecha establecida también se considerarán no evaluados y serán calificados con una nota de 0. Las actividades o exámenes de recuperación propuestos a lo largo del curso serán evaluados con una nota máxima de 5 sobre 10 en caso de ser aprobados; esta calificación de 5 sustituirá la obtenida en la actividad o examen previamente no superado o no evaluado. Las actividades de refuerzo no tendrán impacto en la calificación final.

60% exámenes teóricos-prácticos. La nota de los controles será la media aritmética de todos los que se hagan en cada trimestre. Se aplicará la media aritmética siempre y cuando la nota, en todos los casos, sea igual o superior a 3,5.

Trabajos de clase (40%). Se calculará aplicando la media aritmética de todas las actividades que se hagan en cada trimestre.

### **1.3 Criterios ortográficos**

Dentro del plan de mejora de escritura del alumnado, el departamento de informática ha acordado unos criterios de calificación ortográficos.

Ciclos Formativos de Grado Superior: Penalización de 0,25 puntos por error gráfico (0,15 por tilde), hasta un máximo de 2,5 puntos, tanto en las pruebas teórico-prácticas realizadas como en las actividades y/o trabajos presentados.

### **1.4 Criterios de recuperación**

Habrà un examen final en cada una de las evaluaciones. En caso de no superar alguna de las evaluaciones, el alumno podrá optar a un examen final en junio, de todos los contenidos impartidos durante el curso completo (examen y/o actividades). La nota para aprobar ha de ser 5.

### **1.5 Evaluación de los alumnos con el módulo pendiente.**

Al tratarse de un módulo de 2º curso no existe la posibilidad de tener alumnos con el módulo pendiente, ya que en caso de que un alumno no supere en su primer curso el módulo, éste deberá repetir el curso para realizar de nuevo dicho módulo.

## 1.6 Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es labor del docente evaluar no solo el aprendizaje del alumno, sino el propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Para tal fin, se han diseñado los siguientes procedimientos de evaluación

### **Evaluación del alumno.**

El alumno contestará de forma anónima un formulario al final de cada bloque de contenidos y/o al final de todos los bloques. Este cuestionario evaluará la adecuación de los objetivos, contenidos, metodología, materiales y la propia docencia.

### **Evaluación del docente.**

El docente realizará un informe sobre la adecuación de la programación al final del curso en el que reflejará las incidencias y/o modificaciones que se deban realizar sobre la misma.